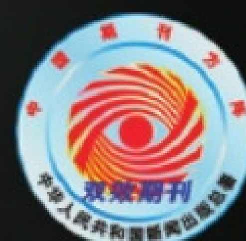
本期焦点：放不下掌底乾坤——游戏竞技鼠标研究

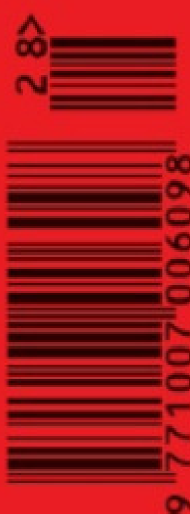
10月上 特惠价7元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第309期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择





ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
不是狂欢的狂欢



本期强档攻略
魔幻三杰

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进 朱良杰 李卓 赵绪也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年10月1日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

在本期担任责编的这一个多星期时间里，有两件事情颇为让人难忘。一是掏钱去电影院看了一部名叫《气喘吁吁》的片子，在去之前我对这部电影一无所知，只知道是由葛优葛大爷担纲主演的一部“喜剧片”——既然有葛大爷，想必错不了，怎么也能让我乐呵个90分钟。但后来的结果是我完全没想到的，老实说我很想尽快忘掉我曾经看过这么一个电影，但我始终忘不了这回事，因为我从来没有为我生命中被浪费的90分钟如此痛心过，哪怕是因为便秘在马桶上憋坐90分钟，也要比看这部电影的过程有趣得多。在这件事上，我犯了一个最低级的错误，那就是没有在网络上先搜一下关于这部电影的评价再决定是否去看。瞧，这就是网络的重要性，它可以把资讯在第一时间送到你的面前，供你甄别、参考，自然也可以少犯很多错误。

幸好，另一件事情弥补了我心灵受到的伤害，那就是首次登陆中国内地的电玩音乐会VGL。9月5日的这场演出的一些细节，我写在了本期的“记者视点”里。此外我想说的是，VGL带给我了两个半小时非常美妙的体验，相信到场的很多玩家观众和我一样，记忆里有很多令人感动的东西被唤醒。尽管在这个网游当道的年代，许多游戏看起来已经不再与“艺术”有何牵连，而已沦为生财的工具。但在这样美妙的时候，我们会突然坚信，电子游戏的确是无愧于“第九艺术”的称呼的。

本期的杂志里有许多有趣的内容，先小小透露一下：咋翻开“硬件评析”的专题，你可能会被吓一跳；在后半本的游戏版块里，你还会看到8月两个极具分量的游戏展会报道。还等什么呢？这就开始吧！

本期责编：8神经

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
广东	祝　刚	陕西	李振西
江西	李富麟	广东	黄文灏
江苏	许海燕	湖北	甘蔚琳
河北	宋金生	陕西	张珂珂
北京	赵　玮	浙江	潘　藩
四川	陈力健	四川	叶灵昕
山东	杜明伦	甘肃	徐世珍
广东	屈艳丽	安徽	彭　威
北京	邓　硕	甘肃	邓　勇
湖南	李林卓	河北	石景宇



奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）

汇众教育
www.gamfe.com

能画漫画的人，
就是世上超幸福的人，
因为画漫画，
是在创造自己的梦想世界，
一切剧情由我控制。
我把画好的漫画给大家看，
就等于将大家带入了我的世界，
我，从中获得成就感。
如今，毕业于汇众教育的我，
正用一张张绚丽的动漫原画
构筑着属于我自己的梦想世界！

汇众教育广州（动漫）校区毕业学员 李嘉明

在汇众教育，你也能和我一样拥抱梦想！



全国领先的游戏动漫人才培养基地——汇众教育，五年来，已帮助35000多名有志向的年轻学子成为专业的游戏动漫设计人才，成就他们的职业理想。

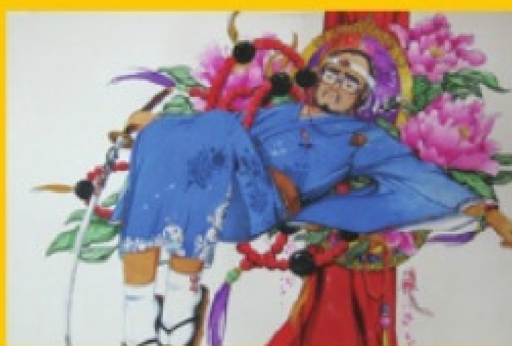
选择汇众教育，你也能成为全球炙手可热的专业人才

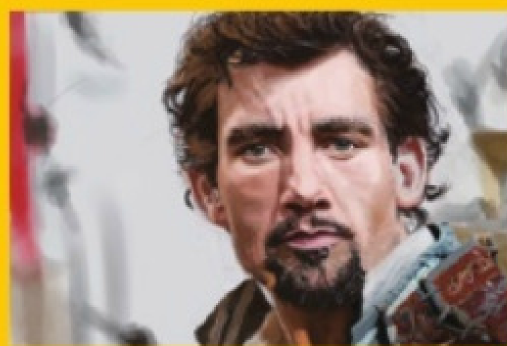
专业	就业岗位
游戏程序开发	网络游戏架构工程师、网络游戏程序员、手机游戏程序员、游戏程序开发工程师……
游戏美术设计	游戏原画设计师、3D游戏场景设计师、游戏动画设计师、次世代游戏美术设计师……
3D高级动画设计	卡通动画设计师、插画及故事板创作师、电影视觉效果制作师、3D动画制作师……

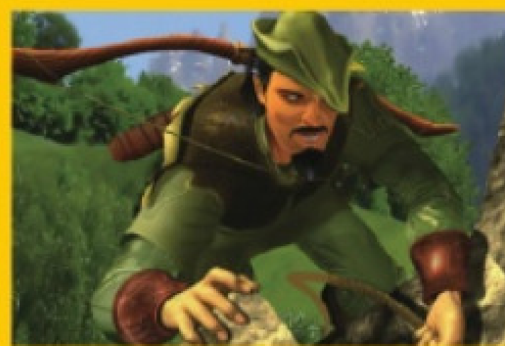
部分学员作品











汇众教育，致力于每一位学员成功！

全国免费报名热线：**400-6161-077**

了解详情请登录汇众教育官网：www.gamfe.com

便携娱乐之选
——明基GP1数字投影机

■晶合实验室 Red





明基GP1是一款外型设计美观、功能实用的产品，能满足一般用户的需求。但分辨率不高、亮度有限等劣势无疑会阻碍其在用户中的普及。此外，如果GP1能降价到4000元以内还是比较值得购买的。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：明基电通（BenQ）
上市状态：已上市
售价：4888元
附件：遥控器/便携包/连接线/电源适配器等
咨询电话：400-8282-822
推荐：家庭用户


内嵌式设计的镜头


功能按键设计美观


机身尺寸小巧


附带的转接线

GP1是明基推出的首款迷你投影机，定位为家庭娱乐和简单商用。由于采用DLP数字光学处理投影技术，使此产品轻便小巧。DLP技术（Digital Light Processor）由美国德州仪器公司研发，目前普遍应用在便携式投影仪上，具有灰度表现较好，画面质量稳定、图像精确等优势。3 LED光源也保证了良好的色域范围，还能有效降低功耗和发热量，最重要的是使光源寿命大大延长，达到20 000小时。

这款产品外观的设计灵感来源于我国古时的一种礼器——玉琮，模仿其外方内圆的线条。黑色上盖光亮的喷漆辅以洁白的机身，在黑白两色的对比下流露出时尚明快之美，神秘又不呆板。机身上盖的所有按键均为触摸式设计，在外观上能给人带来浑然一体的感觉，但一般用户在最初使用时会不太适应。

GP1的接口数量很少，机身后部仅有3个，分别是视频输入、3.5mm立体声与USB接口。其中的视频输入使用了转接方案，利用附带的转接线输入VGA与AV信号。其中的USB接口专为“直接读取播放”功能所设，也就是说GP1可以不用连接电脑，直接通过内置芯片播放U盘中的文件，省去了在演示时还需连接电脑的麻烦。这款产品的“免PC”功能还不完善，仅能支持少量格式，例如家庭用户常用的RMVB、AVI、MP3等格式均不支持，但对常用图片格式支持较好JPG、GIF、BMP、TIF都在支持之列。

系统菜单与之前明基的其他数字投影仪产品大体一致，就算没有使用经验的用户也能很快熟悉。附带遥控器的颜色搭配与投影仪一致，小巧可爱，操作起来也较方便。这款产品还可外接iPod和iPhone，但连接座仍需另行购买。值得一提的是，GP1采用外置电源设计，使机身发热量进一步降低。

我们在对GP1的测试中发现，


漂亮的遥控器

这款产品对三原色表现精确，色域覆盖较广，图像中色彩丰富。但由于亮度仅有100流明，在光照较强的情况下画面细节难以表现，因此更适合在室内光线较暗的环境下使用。GP1的商务演示功能也可满足一般需求，纯文本、PPT及Excel文档均效果清晰。

总的来说，明基GP1不太适合多人使用，更不适合大画面投影，不过完全可以满足一般家用娱乐，相对于其他同类产品也有着价格上的优势。

明基GP1基本参数表

项目	参数
投影技术	DLP数字光学处理投影技术
光源	3 LED
亮度	100流明
对比度	2000：1
物理分辨率	858×600
投影画面比例	4：3默认、16：9可选
电源功率	60W
工作噪声	28dB
外观尺寸	136mm×54mm×120mm
重量	0.64kg（不含外接电源）

新读书时代
——汉王N518电纸书

■晶合实验室 电子土豆





N518电纸书带给我们不同以往的电子书阅读体验，其显示效果更接近一般纸质书籍，极强的电池续航能力使我们不必再边读书边盘算还剩多少电力。不过其上市价位较高，而从礼品盒包装和可自定义开机画面等功能来看，它比较适合那些资金充裕的用户和礼尚往来场合。

炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★☆

厂商：汉王科技（Hanvon）
上市状态：已上市
售价：2980元
附件：快速入门指南、软件光盘、皮套、4GB SD卡、USB线及充电器、耳机、手绳等
咨询电话：400-800-8816
推荐：喜欢尝新的用户、商务礼品

在这个数字化时代，我们已可摆脱沉甸甸的书包，在电脑、手机、MP3/MP4、电视机甚至数码相机上随时随地阅读，但其显示效果都很难找到那种手捧“纸书”的熟悉感觉，而且手持设备读书还会受电池寿命的限制。前不久汉王科技推出了一款新的类纸阅读器——N518，采用能呈现出纸张质感的电子显示屏，因此被称为“电纸书”。

电子纸显示技术

N518电纸书采用的“电子纸张”由E·Ink公司开发，它由两片基板所组成，内有由无数微小黑白颗粒组成的电子墨水，带电粒子会随施加电场的方向运动，在屏幕上呈现出类似印刷纸张的黑白效果。其特别之处在于，只有当像素颜色变化时（例如从黑转到白）才耗电，断电后显示画面仍可保留，因此非常省电，其功耗是同尺寸TFT液晶的千分之一。

汉王N518采用类似礼品盒的硬盒包装，送测样品为黑色（有白色可选），机身采用手感很好的黑色仿皮塑胶材质，侧面辅以银色金属条装饰。其153mm×112mm×12mm的尺寸和190克的重量不算特别轻薄，但也比一般纸质书籍轻便许多。它的下方有翻页、方向、确认、刷新和菜单等金属按键，而屏幕边缘则安排了快速跳页数字键、音频功能及字体调整等，电源开关、手写笔插槽、SD卡插槽和USB 2.0接口位于机身顶部，而底部则有扬声器、吊绳孔、3.5mm耳机插孔及麦克风。

N518的5英寸电子纸显示屏拥有800×600分辨率和8阶灰度，它本身不发光，因此必须像传统纸书一样借助外界光线才能阅读，实际显示效果与普通纸张很接近，且完全没有可视角度问题，长时间阅读也非常舒适。其软件系统基于WinCE 5.0核心，菜单反应速度较慢（测试时我们已将系统刷到最新的1.01版）；字体大小有3级可调，内置宋体、雅黑和魏碑3种字体，并能切换为横屏阅读；屏幕左侧的数字键可快速翻页，比如要翻到100页，顺序按下“1、0、0”和“OK”即可，并支持文档名搜索和文本内部关键字检索。与之前的N510、N516相比，N518加入了手写功能，可用电磁压感笔实现选取和书写（支持整句手写识别），像阅读纸书一样对书籍内容进行批注。它支持TXT、HTML和PDF格式的文件，预装了1000套热门正版图书，包括许多英文图书，并能对文字进行中英文翻译和朗读（男女声、英语、普通话和粤语可选），发音准确，不过阅读整段文字时“机器味道”较重，缺乏抑扬顿挫。随机光盘里提供了汉王Pdf_Converter软件，可将非扫描版的PDF转成TXT或RTF格式，便于放入电纸书里阅读。


装进皮套里很像一个袖珍笔记本


黑白照片效果分明

N518还支持图片浏览（可看黑白连环画）、录音和MP3播放，后台播放功能使我们可在读书的同时聆听音乐。由于电子纸显示屏只有在“翻书”时才耗电，一般使用情况下（不长时间听音乐），电池可使用10天以上，足以满足大多数旅途需求，而且它还能直接用Mini USB口充电。


与普通印刷效果对比

汉王N518电纸书技术规格	
显示屏	8阶灰度5英寸电子纸显示屏（EPD）
分辨率	800×600
存储设备	SD、SDHC卡（最高支持8GB）
支持格式	TXT、HTML、PDF、DOC文本，JPG、PNG、BMP、GIF、TIF图片，MP3、WAV、WMA音频
电池	3.7V/1500mAh锂电池
接口	SD卡接口、mini USB2.0、3.5mm耳机输出

精巧简约
——爱可视ARCHOS 3 MP4

■晶合实验室 Red



作为一款定位低端的产品售价显得较高，同等价位可以买到性能参数更好的产品。但ARCHOS 3不错的外观风格和做工还是给了我们一个选择它的充分理由。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★☆

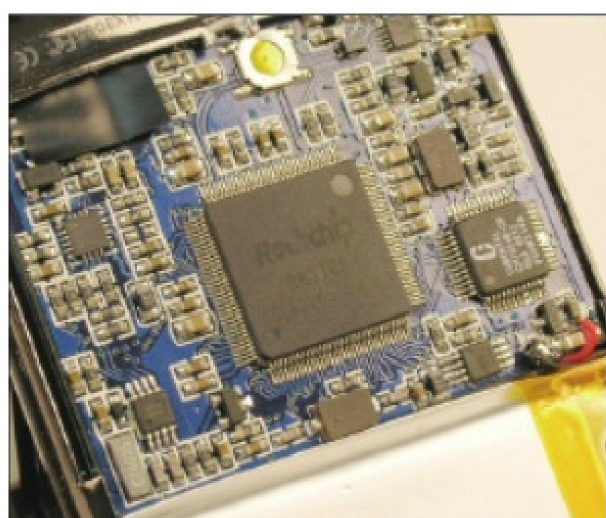
厂商：爱可视（ARCHOS）
上市状态：已上市
售价：699元
附件：连接线/耳机/说明书等
咨询电话：400-628-5188
推荐：追求时尚的年轻用户

爱可视前不久推出ARCHOS 3，主要针对低端市场。它采用瑞芯微RK2705主控芯片，可满足一般影音播放需求。送测样机为灰色，消费者购买时还有多种颜色可供选择。ARCHOS 3保持了爱可视之前产品的严谨做工，在外观上力求简约，乍一看更像是一部时下流行的触屏超薄手机。机身后盖为经过亚光处理的金属材质，触感较好。正面设计更是简洁，仅有一个触摸按键，用于在播放时退出或在文件管理时返回上一级目录。电源开关与所有的接口都安排在机身下部，用户使用起来会十分方便。



设计紧凑的接口

它采用“CHRONTEL CH7024B-DF”芯片提供视频输出功能，主控芯片为RK2705，虽然性能并不是很强，但分辨率800×480以下的常见视频格式还是能轻松播放的。另外，内置的锂电池容量为780mAh，提供了不错的续航能力。



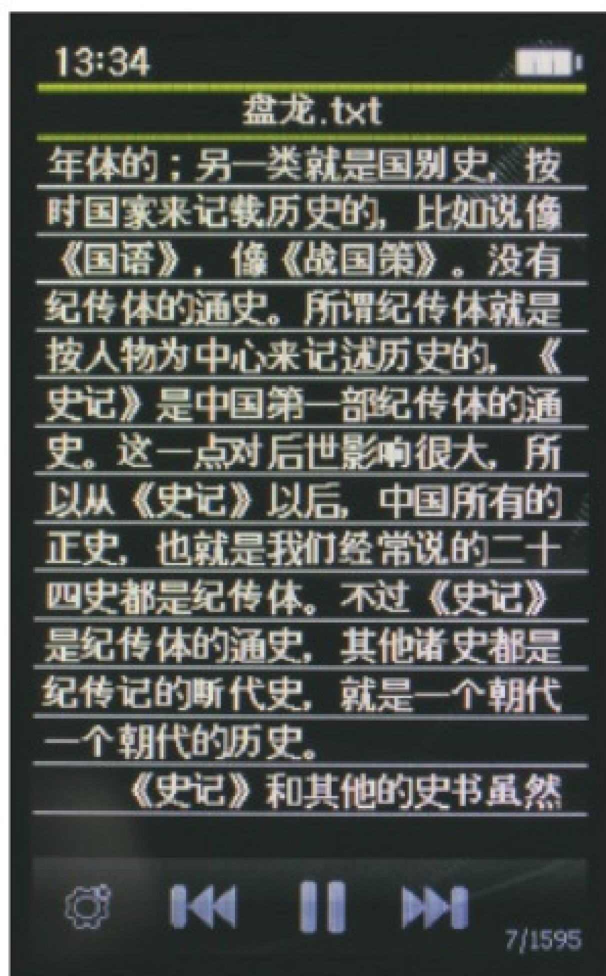
主控芯片RK2705

ARCHOS 3采用触摸屏设计，并为之提供了一种称作“绚转小轮”的功能，即在浏览文件时屏幕右下角会出现一个轮盘，利用它可以快速浏览文件夹中的文件，顺时针滚动相当于在文件夹内向下拖拽纵向滚动条，逆时针为向上。这种设计比较新颖有趣，但若文件数量庞大，想快速定位末尾的文件就比较费力。

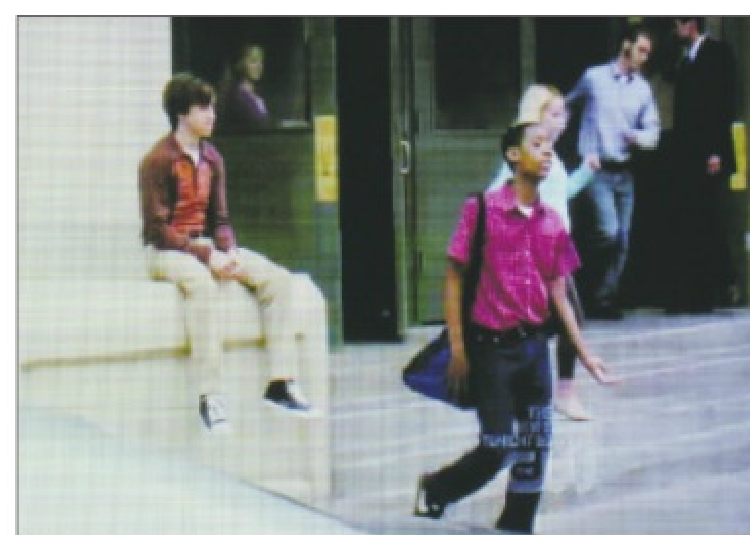


系统功能菜单

系统功能方面，在浏览图片时可通过在屏幕上来回滑动切换图片，支持图片放大或缩小，也可设置在2秒、5秒或8秒后自动切换到下一张图片。录音存储格式为WAV，不仅可以通过内置麦克风，还可录制FM收音机中的内容。电子书功能设置也比较齐全，拥有“跳页”“字体大小”“自动翻页”“书签”等功能，只不过在浏览时所有文字下方都会出现横线，由于其亮度与文字相同，阅读时间久了定会令眼睛十分疲劳。



浏览电子书效果



视频文件播放效果

在视频播放方面，我们采用了多种分辨率的AVI和RMVB格式进行测试。ARCHOS 3的屏幕亮度较好，色彩艳丽，不过视频暗处仍有很明显的色块，高速移动画面能感到明显的掉帧情况。音频播放功能提供了各种音效，我们常见的音频格式也都得到了很好的支持。

爱可视ARCHOS 3基本参数表

项目	参数
显示屏	3英寸LED，分辨率400×240
内存容量	8GB
视频格式	AVI、RM/RMVB、WMV、FLV等
音频格式	MP3、WMA、WAV、OGG、APE、FLAC
图片	JPEG、BMP、GIF
接口	Mini USB、3.5mm立体声接口
尺寸与重量	95mm×52mm×9mm，56g
电池使用时间	14小时音频播放，4小时视频播放
其他功能	FM收音（87MHz～108MHz）、电子书、录音、日历、秒表

魅音炫影
——索尼爱立信W995手机

■晶合实验室 壹分





W995虽然在硬件配置上有所欠缺，但其在多媒体娱乐尤其是音乐播放和照片拍摄方面的表现非常突出，适合资金充裕的年轻消费者选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★☆

厂商：索尼爱立信（Sony Ericsson）
上市状态：已上市
售价：4300元
附件：样机不详
咨询电话：400-810-0000
推荐：资金充裕的用户


键盘按键间距较合适

W995是索尼爱立信Walkman音乐手机系列的旗舰产品，国内正式销售的版本不仅支持WCDMA网络，还引入了GPS导航功能，同时也是该系列迄今为止多媒体娱乐功能最强大的型号，因此发布以来广受年轻消费者关注。这款产品依然采用滑盖式造型设计，主要的控制按键布局也没有太大变化，与该系列近一年多来形成的风格保持一致。该产品提供黑色、银色和红色三种不同配色方案，送测样机为黑色款，背面的产品型号标识为SE123，暗示其尚处于工程样品阶段。


活动支架便于用户观看视频

这款产品体积小巧，外观雅致大方，很有吸引力。W995的机身厚度约15mm，投影面积为97mm×49mm，重量约113g（实测，含电池），用户可轻松装进随身的口袋，便携性很好。它的机身外壳以金属为主，仅在边框处采用了塑料材质，滑盖开阖顺畅，整体做工精致，质感出色，相信已经非常接近最终销售版本。机身右侧分列着一组音乐播放控制按键、数码变焦和快门，提高了操控的便利性，但也容易发生误操作。


机身背面

W995采用一块2.6英寸液晶屏幕，分辨率为240×320（QVGA），最大发色数为26万色，色彩饱和度较高。虽然屏幕尺寸比过去W880c的1.8英寸屏幕大了不少，在Walkman系列音乐手机中算是较大的尺寸了，但与主流产品相比规格仍略有不足。这款产品仅提供115MB机身内存，虽然支持最高16GB的M2存储卡扩展，但目前国内市场中16GB的M2存储卡较少，价格也比同容量的Micro SD贵。

机身背面上下两端是塑料外壳，中间的电池舱盖则是经过表面拉丝处理的金属材质。由于表面处理工艺不同，破坏了外观的整体性。在机身背面右侧还设置了一个活动支架，支架打开角度为90°时可将机身横置支撑在桌面，便于用户观看视频；开启至180°时则可充当挂环。

810万像素摄像头和闪光灯位于机身背面右上角，可生成最高分辨率为3264×2448的照片，横持的操控方式和拍摄界面设计令这款产品颇有些数码相机的风采。W995的成像素质以手机而言令人满意，还提供了丰富的拍摄功能，支持微笑快门、面部自动识别对焦（最多三人）、多种场景模式和特殊拍摄模式。其中Bestpic七张连拍功能支持两种不同的快门速度，有趣又实用。这款产品还支持微距拍摄、延迟自拍和电子防抖功能。需要说明的是，微笑快门功能与数码相机中的“笑脸检测”功能略有区别，要先按下快门，然后当被摄对象露出笑容时手机会自动拍摄。另外这款产品的前置摄像头仅用于视频通话，不支持自拍功能。

这款产品的音质表现在手机中堪称一流，与主流MP3播放器相比也不落下风，并拥有多种EQ模式和丰富的播放功能。它还可同时支持3.5mm立体声耳机插孔和FastPort接口输出，能使用两副耳机满足两人共同欣赏音乐的需求。立体声外放喇叭隐藏在机身顶部和底部，外有金属网罩保护，测试中外放效果较好，音量充沛。W995的键盘总算是回归传统设计，电镀按键和磨砂面板结合相得益彰，按键间距适中，文字输入效果比之前的几款产品有所提高。


机身侧面

二桃三士
——戒网瘾的新时代纷争

■本刊记者 冰河

“二桃杀三士”是中国春秋时期的一个典故，语出于《晏子春秋·谏下二》。其故事的大致内容如下：齐国有三个勇士公孙接、田开疆、古冶子。三人以勇力闻名，结拜为兄弟。曾经杀猛虎搏鳄鱼，在战场上以一当百，立下赫赫战功，是齐景公最为倚重的大臣。但正如中国历史上常见的那一幕一样，时间长了猛将终究为君王所忌，而三个武人的骄横也让他们得罪了不少同僚。于是某一天，齐国的丞相晏婴设下了一个计谋。在一次宴会上，他命人向齐景公献上几个桃子，声称是当年桃园的“精品”，在君相分食之后还剩下两个，晏婴建议将其赏赐给臣子中功劳最大的人。三勇士先后站出来夸功，但先站出来的公孙接和古冶子吃掉了桃子，最后站出来的田开疆只能得到君王的赐酒，他认为自己曾经救驾，应该是功劳最大的人，反而吃不到桃子，受到了羞辱，愤而拔剑当场自刎。公孙接与田开疆交情最好，认为是自己抢走了兄弟的桃子导致他自尽，惭愧之下也拔剑自刎。古冶子认为三人结拜时曾经盟誓“但求同年同月同日死”，兄弟都死了自己不能独活，于是也拔剑自刎了。齐景公虽然惊叹遗憾，但在晏婴“齐国猛士如云，此等为了桃子就自杀的莽夫算不上什么”的劝说下，继续宴会。“二桃杀三士”的典故一向为后人所津津乐道，三国名相诸葛亮就经常吟诵纪念三士的歌谣《梁父吟》，清代诗人赵执信留下《三士墓诗》：“石父当年脱网罗，留将三士竟如何。孟尝坐食三千客，拼尽桃园杀几多。”表现的观点和感情与诸葛亮所吟诵的《梁父吟》一致。而清代诗人崔象珏的《三士墓》诗则说：“勇士虽优兼智短，名心太重视身轻。仪延并用终为乱，诸葛何须笑晏婴。”表达的却是否定三士的观点。无论是褒是贬，“二桃杀三士”的典故之所以被人如此牢记，除了“口舌灭英雄”的悲剧气质之外，另一个重要原因，是它无形中解释了社会政治生态中的一个道理：无论是友是敌，只要经过合理的营造和安排，在利益的诱惑下，他们注定都会发生冲突。这种冲突可能有种种理由如“受到了羞辱”“抢了兄弟的桃子”“不求同生但求同死”，不过核心是不会变的，就是那个惹了祸的桃子。晏婴之后，后来人无不在生活中使用同样的智慧，寻


出土壁画上关于“二桃杀三士”典故的表现（复原效果），中国人的智慧在这方面一向很丰富

找那个桃子，利用其来实现自己的目的。“驱虎吞狼”“坐收渔利”，同样的故事以不同的面目一再上演。有桃子要用，没有桃子创造一个桃子也要用。在各种或高尚或悲悯的旗号下，一众人等为了一些利益，厮杀得不可开交，徒留下旁观者无奈的苦笑。

正如意大利学者克罗齐于1917年曾经说过的那样，“一切历史都是当代史”，两个桃子引发的血案在如今并没有绝迹，近年就有很多显著的事例。不过最近最为激烈，同时关注度最高，莫过于围绕着“戒网瘾”这件事情引发的一系列争议。虽然本刊对于“戒网瘾”引发的风波进行过多次报道，但随着社会对这件事情的关注和探讨越来越深入，这件事情的本相正在逐渐暴露出来。那么“戒网瘾”背后隐藏的晏婴、二桃和三士又是什么呢？我们不妨在下面的文字中仔细探讨一下。

附：诸葛亮经常吟诵的《梁父吟》，又称《梁甫吟》。内容如下：

步出齐东门，遥望荡阴里。里中有三坟，累累正相似。问是谁家墓，田强古冶子。力能排南山，文能绝地纪。一朝被谗言，二桃杀三士。谁能为此谋，国相齐晏子。



那些“专家”





传说中的“起航拯救训练营”，广西少年邓森山就在这里“彻底戒除了网瘾”，只是代价无法让家人承受

谁也没想到事情会发展到这样，虽然早就有一些端倪，但是原本衣冠楚楚治病救人的各路专家们忽然之间发生了激烈争论，甚至是在博客和媒体上直接赤裸裸的相互攻击，这样的现状颇有些让人瞠目。导致这一局面出现的，是一个“戒网瘾”孩子的意外死亡。

2009年8月1日，广西桂林资源县居民邓飞将自己的儿子邓森山送到南宁一所名为“起航拯救训练营”的学校。一向困扰于儿子整天泡在互联网上的邓飞，认为自己终于找到了解救儿子和家庭的希望，电视广告上“起航拯救训练营”的诸多成功事例和荣誉，让他对此充满了信心。只是他没有料到，仅仅一天之后，儿子就彻底断绝了与互联网的关系，也断绝了与人世的关系——他在“起航拯救训练营”中，离奇死亡。对于这起意外校方给出的解释是“感冒发烧引发的病症因抢救不及时而死”，但邓森山身上的伤痕让邓飞和旁观者无法接受这个结论。在警方介入并经过一段时间的调查之后，8月18日南宁警方向外界通报了法医的鉴定结果：邓森山系被殴打致死。南宁市公安局江南分局副局长王铭军在新闻发布会上通报媒体表示，8月3日下午，南宁市公安局刑事科学技术研究所及江南公安分局物证鉴定室法医专家对邓森山尸体进行了法医学解剖检验。根据法律有关规定，解剖时邓森山父亲邓飞及其他亲属在场，并邀请了广西医科大学病理教研室法医病理专家协同解剖。解剖后，由广西医科大学病理教研室对邓森山有关器官进行了病理检验。8月13日广西医科大学病理教研室出具了邓森山病理检验报告。同时，广西壮族自治区公安厅法医专家对邓森山尸检进行了核验，经法医专家共同研究，结合广西医科大学病理检验结果，一致认定邓森山系由于全身多处软组织挫伤致创伤性呼吸窘迫综合症致呼吸、循环衰竭而死亡。8月17日上午，南宁市公安局刑事科学技术研究所及江南公安分局物证鉴定室法医专家共同出具了邓森山尸体检验鉴定书。鉴定结论为：邓森山系由于全身多处软组织挫伤致创伤性呼吸窘迫综合征致呼吸、循环衰竭而死亡。至于这些伤势是怎样造成的，警方表示仍需要继续调查，但可以确定的是不会是邓森山自己殴打了自己。而南宁“起航拯救训练营”的4名犯罪涉嫌人已全部被刑事拘留，公安机关正在依法调查取证，按法律程序报请检察院批准逮捕，目前相关侦查工作还在进行当中。

“戒网瘾”戒到了死人的地步，这是谁都没有预料到的结局。

这只是事情的第一步，虽然邓森山的家人一直沉浸在悲痛中，对于外界的采访也只是表示“后悔送儿子来戒网



全国帮助未成年人预防与戒除网瘾行业自律委员会在京宣告成立，不过这仅仅是开始



“网瘾”在某些人眼中的表现形式，是游戏的问题还是学习压力的问题？

瘾，后悔看了那个广告”，但旁观者的怒火已经不可遏制的被点燃了起来，一时间“戒网瘾学校就是集中营”“戒网瘾就是自杀”等言论充斥于网络。不过对于这过激的言论，普通人倒也可以理解，毕竟眼睁睁看着一个生命骤然离去，总是能引发一些激烈的情绪。但有些让人不解的是，一些以“戒网瘾”而闻名的专家，也出现在对“戒网瘾”的抨击队伍中，这着实有些让人意外。而正是这些来自“专家”的“内行”攻击，让世人更多的看到了“戒网瘾”背后的利益纠葛所在。这其中，最为显眼的还是最早以“帮助网瘾少年”而闻名的陶宏开教授。在9月4日接受人民网的采访中，面对主持人的提问，陶宏开教授明确表示，“最早反对陶然主任和杨永信先生的就是我，网瘾是精神病这种说法纯粹是胡说八道，用电击手段来戒网瘾更是毫无科学根据，也不人道。我说得非常清楚，现在全国300多家戒网瘾机构，99%是违法的，是错误的。最典型的就是陶然和杨永信为代表的，希望家长不要病急乱投医，一定要认识到孩子上网不是生理疾病也不是精神疾病，而是心理问题，是行为问题，不需要吃药打针，更不需要电击。”

陶宏开教授的言论听上去很有道理，至少不需要电击这个观点，还是非常符合人民大众的心声。

面对陶宏开的抨击，北京军区总医院网瘾治疗中心主任陶然并没有做正面回应，但是对于他的理论，陶然主任依旧坚持不懈，“网瘾是疾病，需要专业卫生医疗机构来救治。光靠网瘾学校收治不能解决根本问题。而且成立网瘾学校目前根本毫无门槛，没有资格和牌照审查，有钱就可以开，我多次呼吁政府取缔网瘾学校，可惜一直没有结果。”

听上去也很有道理，此前成立戒网瘾学校毫无资质审查，各种医学以外的手段被广泛运用，这是事实。而某种程度上说，这也是让邓森山在这个广告中很靠谱的“起航拯救训练营”中意外被殴打身亡的直接原因。开饭馆尚且需要对厨师的健康状况进行审查，戒网瘾反而不需要任何限制就可以搞个学校赚钱，这岂不是有些荒唐。

而抨击的重心所在，一直坚持“电击”理论不松口的杨永信医师虽然已经将“电击”治疗改为了“脉冲”治疗，但依旧认定自己的方法毫无问题，并且功效卓著。虽然深陷各种争议和攻击的中心，不过杨永信医师却相当自信，就在9月4日陶宏开教授公开抨击“网瘾不是疾病，也不需要电击”后几小时，杨永信医师就在自己的新浪微博客上发出通告，声称要邀请10名社会人士前往临沂市第四人民医院网瘾治疗中心进行参观，看看抨击者口中的“集中营”到底真相如何。只是目前有多少人报名，而他们又能看到什么，尚不得而知。基于本刊记者上次采访报道中的经验，这些参观者一定会得到非常“妥善周到”的接待。

公开的抨击和私下的较量已经同时展开，戒网瘾的各路专家并未因为一个少年的意外死亡而平静下来，反而更加活跃了。所有人都在这个事件中看到了足以证明自己正确的事实，这并不意外。南宁“起航拯救训练营”目前看来是一个彻头彻尾不规范的机构，从资质、人力、帮助手段到收费，其中充斥着各种各样不合理的事实。因此在公众和媒体的审视抨击面前它毫无还手之力。但对于其他同行来说，“起航拯救训练营”的不规范正可以来印证自己的规范，以及自己从前对不规范的种种担忧，因而使得“行业先驱”更加充满了责任感和使命感。当然至于“先驱”们自己有没有什么不规范的地方，这就难以判定了。毕竟不是所有的网瘾治疗机构都治死了人，那个“起航拯救训练营”背负的一条人命使得所有对“戒网瘾”的攻击都得到了落实，但也只是在这件事情，这个机构上而已。



戒的不是网瘾，是……



“×的不是××，是寂寞”这句话如今在网上很流行，谁也不知道这句话的来由是什么，但不能否认的是，这句话揭示了一个现象，就是事实背后，总是有另一种力量在隐隐涌动。

那么戒网瘾的背后，又是什么呢？

中国“戒网瘾”领域的纷争，并不仅仅局限在口头的相互抨击和自我赞颂上。在“戒网瘾”兴起的6年中，至少有三个比较广为人知的《网络成瘾临床诊断标准》：2006年8月陶宏开提出的标准；2008年11月北京军区总医院由陶然制定的标准；以及随后山东临沂第四人民医院网瘾治疗中心杨永信医师拟定的标准。虽然三个标准如今依旧各行其是，哪一个也没有获得国家卫生机构的正式认可，但这并不妨碍其在现实中得到应用和争论。

熟悉中国IT行业的人都知道，2000年以后，由于受制于国外企业利用知识产权对国内企业进行的打压，中国企业痛定思痛之后，喊出了“三流企业做产品，二流企业做品牌，一流企业做标准”的口号。的确，在如今充满了“知识英雄”的商业年代，如果能在规则的制订上占据先机，让整个



很多所谓的“网瘾治疗训练营”，从事的不过是类似军训的活动，但是花费远非普通的军训可比



某“网瘾治疗中心”内景，布置非常简单，甚至可以说简陋，除了窗户上结实的铁栏杆

行业都依据自己制订的规则行事，那么无论是在地位上、技术上还是行动上，毫无疑问都会获得巨大的竞争优势。微软在操作系统软件上的事实标准，日本企业在高清视频解码芯片技术上和数码相机上的事实标准，都是这个口号的最佳诠释。对于市场而言，谁制定的标准获得了事实认可，谁就是游戏规则的制定者，谁就获得了所谓的话语权，必然在竞争中处于优势，而盈利只是随后水到渠成的事情。虽然投身“网瘾治疗”领域的先驱们也许并不熟悉IT行业，但对于这个口号的精髓，无疑已经深有领会。

事实上，虽然最早以“帮助网瘾少年”而闻名，但陶宏开教授一直并未明确提出自己的标准，而是主要依据国际通行的心理问题救治和帮助标准来进行救治，国际标准就是他的标准，这是陶宏开教授的旗号。这一派的特点是主要以语言沟通为主，以情以理动人，不采用其他强制手段和辅助药物治疗，也是目前社会上较为接受的一个标准。在谈到不久前，某些单位和专家建立《网络成瘾临床诊断便准》不了了之一事，陶宏开教授认为，“把网瘾当做精神病我是反对的，他们是把它（网瘾当做精神病）当做盈利的模式进行炒作”。陶宏开认为，孩子即使网络成瘾，也没有犯罪、犯法，把孩子强制关闭进行戒瘾、电击、电疗反而是违法的。网络成瘾不是精神病，任何人没有权力把他们关起来进行戒网瘾。“网络成瘾主要是认知问题和习惯问题，成瘾问题是主题对他的认知出现了变差，而精神病是对自己的认知不负任何法律责任。有网瘾的人上网有自己明确的目的，就是去放松，去寻找快乐，为了成功、为了放松。把网瘾患者当做精神病来治，实际上是为了获取通过救治而得到的利益。”陶宏开表示，对有网瘾的孩子实施强制关闭、电疗、电击那是对孩子的摧残。要根治网瘾，最主要的是找到网瘾形成的根源。“应该是家庭教育不当，其次是社会文化不良影响。孩子平常面对的各种压力导致自己投身网吧和网络，尤其是网络游戏。我们需要的是有针对性的对孩子进行引导。”

不过反对陶宏开教授的同行则认为，陶教授的专业领域与心理学并无太大关联，他在美国的留学和任教经历至今模糊不清，唯一可以让他与“网瘾救治”拉上一些关系的，就是他确实是一个教育工作者，在青少年的教育和沟通上具有一定经验。因此他自然没有资格，也不敢提出任何自己拟定的标准，而要以国际标准作为自己的根据。

最早明确自行拟定标准并公诸于众的是北京军区总医院网瘾治疗中心的主任陶然。2008年11月他向公众发布了自己拟定的《网络成瘾诊断标准与治疗》，该诊断标准包括7条症状，其中，“平均每日连续使用网络时间达到或超过6小时，且符合症状标准已达到或连续超过3个月（非工作学习目的）”的病程标准在社会上引起巨大争议。这一派的特点是将“网瘾”认定为精神疾病，除了需要进行语言沟通的心理帮助之外，还需要采取一定强制手段，强行与互联网进行隔离，并需要服用一定的辅助药物。陶然主任提出的标准一度号称将通过卫生部审批获得国家正式认定，成为网瘾治疗方面的唯一标准，而在事实上很多机构和个人也误以为该标准已经成为官方认可的标准规范，但在记者的调查采访中发现，实际上该标准只是通过了解放军总后卫生部的批准，目前卫生部尚未对标准表态。目前卫生部已经委托北京大学第六医院精神卫生研究所和湖南中南大学精神卫生研究所负责网瘾、酒瘾的界定标准和治疗规范，并未把北京军区总医院网瘾治疗中心列入参考医院。对此陶然主任解释“这两家医院还没有治疗网瘾的中心，但因为这两家医院是卫生部的嫡系医院，所以才被列入其中。”不过即使未被卫生部列入参考医院范围，陶然主任依旧认为这一做法在大方向上是必要而且非常正确的。“网瘾总是需要治疗和帮助行为，而这个行为的实施者一定是要有统一标准来认定的。教师有教师资格考试，医生有医生资格考试，而兼具教育和医疗性质的网瘾救治工作却没有任何的进入门槛，这怎么能不让一些别有用心的人争先恐后跳进来。”陶然主任的这个观点非常有道理，不过也正是这个观点让他在同行中备受攻击，在



好吧，真人CS也被作为网瘾戒除的有效手段，据说能有效提高青少年的团队合作精神，为什么只有真人的CS才能发挥这种功效呢？难道是因为可以肉搏？……



这不是绿坝，而是另一款拉风的戒网瘾软件，其中的"商机无限"是亮点

年初于青岛召开的中国游戏行业年会上，陶然主任就私下叹息，"有人说我不仅仅自己吃饭，还要敲碎别人的饭碗，只许我一个人吃。得罪了这么多人，你说我怎么能不处处挨骂？"

至于杨永信医师的标准，则是陶然主任的标准上更进了一步，将网瘾认定为严重的精神疾患，需要进行严格的控制和治疗，除了备受争议的"电击"治疗方法之外，还需要服用多种药物，并且需要进行高度隔离。若治疗者认为有必要，即使已经离开网瘾治疗机构的"患者"，也会被强制带回进行治疗（当然不是免费的）。关于杨永信医师的标准和做法，本刊此前已经做过详细报道，在此不再重复。

除了这三种广为人知的"标准"和流派之外，事实上社会上还流传着许多其他的标准和做法。例如2005年本刊记者在当时的报道中，曾经提到过中科院心理研究所联合北京市未成年人保护委员会等多家机构，开展了"青少年网络依赖戒除虹计划"的网瘾救助行动，但后来的跟踪结果令人失望，接受帮助的青少年对网络的依赖和沉迷并未有明显改观，甚至有人因此相互结识，更加积极的在互联网上游荡。河北、江西、江苏等地也有各种针对"网瘾救治"的理论和机构出现，这些机构或者以"儒家道家文化"为理论依据，或者以"行万里路"为指导准则，通过各种温和或者艰苦的方式实施自己的救助，其效果不一而足，但获得社会公众认可的，没有。

虽然充满争议，但不可否认的是，制定一个统一的国家标准，以指导社会卫生机构来帮助救治"网瘾患者"，已经是一个无法扭转的大趋势。目前卫生部正在讨论和实践相关的标准规范。据悉由卫生部制定的这个标准将于2009年年底之前出台。但并不是说有人都对网瘾的"国标"持积极态度。中国青少年网络协会心理发展研究院执行院长应力教授认为，国标制定有些操之过急。"网瘾在医学界属于相对新兴的事物，发生机理尚未明确。对于一种连作用机理都不明确的'病'，急于制定标准，是为了辅助诊断治疗，还是为了制造社会恐慌？"应力教授的这个观点颇有些逆潮流而动的风范，因而同样也受到巨大争议。不过仿佛与应力教授的这个观点相呼应，很快公众就获知一个事实：曾经被各派教授当作"网瘾"定义发源地的美国，首家出现的"网瘾治疗中心"，采用的却是来自中国的网瘾认定和治疗标准。据美国华盛顿州金郡电视5台8月18日报道，一家名为"reSTART"的网瘾治疗中心在华盛顿Fall City开张，而这家治疗机构页面上公布的标准，基本来自于陶然主任的标准，虽然不排除双方都是参照了同样的专业医疗标准，但不可否认的是，显然在标准认定的这个问题上，国外并不比国内先进多少，甚至在时间上来看，国外对此的关注和行动还远远落户于国内。只是这个标准仿佛"内销转出口"的吊诡事实，很容易让人想起儿时常见的一个情景：甲声称听乙说了一件什么事情，而乙却说他是听甲说才知道这个事情的。好吧其实到底是听谁说的并不重要，关键是这样一来，这个事实终于有了模糊的根据，管它第一个说，第一个吃螃蟹的人到底是谁呢。



市面上出现的"网瘾治疗仪"，看来这个产业养活的不仅仅是那些"专家"们

桃子的悲哀

用"二桃杀三士"的典故来形容如今网瘾救助领域中的纷争和乱象，某种程度上并不准确。因为在如今我们面临的争议中，谁是晏婴，谁是三士，谁又是那个惹来所有祸事的桃子，很难得到一一的身份对应。各个打嘴仗的"专家"们仿佛是争夺桃子的勇士们，但问题在于他们中虽然有牺牲者，却不会死光光，最后的受益者一定是出自这群勇士。倒是一副以晏婴面目出现的社会旁观者，实际上除了一些谈资和义愤之外，不会有任何实质上的收获。至于那个惹祸的桃子……理论上应该是那个该死的"网瘾"，不过就是在这个"网瘾"定义标准的问题上，至今各路神仙仍旧各扛大旗，各行其是。"每天上网超过8小时就算网瘾"的流派有之，"断绝互联网应用4小时以上出现不适反应"的流派有之。事到如今桃子是谁都难以认定。即使是美国以及欧洲，现在仍然对网络成瘾的概念存在争议。最早提出"网瘾"概念的美国精神科医生高登博格，提出网络成瘾综合症是在一个社区论坛里当成玩笑提出的。就如同中国互联网上流行的"贾君鹏你妈妈叫你回家吃饭"，只是这个医生自己也没想到，他的玩笑在大



陶宏开教授与网瘾少年对话，相对而言他的方法比较温和


“网瘾少年”在专家的眼中就是这样的形象：游戏，性感美女，非主流，埋头电脑……

洋彼岸竟然引起了如此的波澜。美国的贾君鹏，在中国真的找到地方吃饭了。

网瘾认定标准上的模糊，带来的不仅仅是普通人的迷惑和愤怒，另一方面它更给许多别有用心的人进入这个领域提供了充足的理由和动力。“根据权威数据显示，中国目前有×千万青少年沉迷网络……”这个耸人听闻的数据经常在各个“网瘾救助机构”的广告中被提起，只是那个数字各有不同。而如果有心人寻根问底，也完全可以被“根据某权威的网瘾标准认定，根据中国互联网人口的最新统计数据计算，中国有这么多的网瘾患者”所应付过去。至于引用的标准到底是不是权威，引用的调查数据到底是如何计算出来的，至今为止没有见到一个治疗机构，包括名声卓著的“网瘾治疗三杰”就此进行过解释。用如今流行的一个句式来解释，就是“有桃子要抢，没有桃子创造一个桃子也要抢”。

虽然网瘾是什么目前还难以确定，但可以确定的是，对互联网充满依赖的人群是明确存在的，即使无法依据权威的标准判定谁究竟有没有“网瘾”，不过互联网带给人的负面影响不可否认。而如果根据现有的各派“专家”的标准，巨大的“网瘾”患者人口背后，带来的是巨大的物质利益。仅仅以最受关注和争议的山东临沂网戒中心的数据来计算，按照临沂网戒中心宣传中所提到的已经治愈的3000名孩子为基数，以每个孩子每月6000元，按照每个疗程四个半月为时间长度，每个孩子的收费为2.7万元，仅杨永信医师的网戒中心这几年收取的治疗费用就达8100万元。而这还不包括


某“网瘾治疗机构”的宣传广告，从内容上看非常具有冲击力，但从另一个角度来说，网瘾的概念也就是这样被制造出来的



关于戒网瘾，在互联网上还有这样的产业开发……

“患者”在当地吃饭、家属租房、购物带来的其他费用。一个“戒网瘾”能给地方经济发展创造如此巨大的消费和GDP增长，无怪乎尽管备受争议，杨永信医师仍旧在当地获得了诸多荣誉和支持。就“振兴地方经济”这个问题上来说，他完全有资格接受这些荣誉。这还只是山东临沂一家治疗机构创造的巨大商业利益，其他各路“专家”的机构又能创造多少收益更是难以计算。如果根据“专家”们按照互联网人口基数的10%计算出的网瘾患者来看，这些网瘾患者就意味着将近上百亿元的直接和间接经济收益。中国网络游戏行业至今的规模不过300多亿，“网瘾治疗产业”就可以据此再创造出近1/3的产值。有这么大的一个非常明确的桃子，难怪各路神仙争先恐后顶着骂名投身其中。即使在“起航拯救训练营”给整个行业的混乱揭开了一角，仍旧有如此多的“专家”喋喋不休强调“网瘾”的危害和治疗的必要。我们相信他们是出于医生的责任而奋不顾身，只是如此巨大的利益诱惑面前，有多少人能分清职责所在和商业利益的瓜葛呢？

但另一方面，那些被强制进入网瘾治疗机构，被灌药、被拘禁、被电击的“患者”们，作为这项事业的主要受益（或者受害？）人，他们的声音在整个过程中被“专家”的自我赞誉和旁观者的义愤所淹没了。虽然什么是网瘾，该怎么治网瘾，到目前为止仍是一个充满争议的问题。在如今的社会也得到了诸多关注，统一的规范标准出台也不可逆转，可广大的普通青少年乃至成年人事实上毫无话语权。他们到底因为什么而流连于网络，他们究竟需要怎么样的帮助，他们对目前的各种治疗和帮助手段有怎样的反馈，事实上这才是整个问题中最需要得到关注的重点。但遗憾的是，在诸多的争议中，几乎听不到他们的声音。他们只是作为一个需要得到帮助和治疗的对象而存在。至于谁需要治疗，需要得到怎样的治疗，对不起，只有“专家”才能判断。说有病，就要有病，没病也需要有病。

一觉醒来就被网瘾了，听上去虽然可笑，却是不争的事实。专家们依旧为了GDP而奔忙，旁观者依旧对着商业利益毫无希望的喷口水，只有那些“被网瘾”的倒霉蛋，在暗地里愤怒和逃亡。面对新时代的桃子争夺，普通人毫无还手之力，仿佛他们不是活生生的人，而是一个毫无思想毫无感受也毫无生死和自由问题的果实。

只是，这种状况还能持续多久呢？是不是还要再有一个邓森山，桃子们的声音才会得到多一点的关注？面对采访最后这个涌现在眼前的问题，我们真的看不到答案，一点都看不到。

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

不朽——以互联网的名义记忆

■策划 本刊编辑部
执笔 温晓 白霖 柴郡 拉姆

有人感慨，在互联网中，本质上不会忘记任何事情。海量的信息以数字形式被保存在无数种存储设备中，并且以几何爆炸般的速度在盘根错节的网络中被复制传播，要想制止或者抹杀掉一个信息，不是很难，是相当难。正因为如此，"美国人登月是个谎言"的谎言才疯狂地占据搜索引擎的版面；科幻小说"第一个登月的宇航员哈泼·威尔逊拒绝宣布美国拥有对月球的领土主权"却被当作事实传播；也因为如此，网友才能在线找到2002年纯音乐《星光夜语》专辑中的《天际》，揭发争议快女曾轶可创作的《狮子座》有抄袭《天际》的嫌疑。互联网并不区分谎言和真理，它只负责记录、复制和传播。

而将我们的历史，人类的历史，一点点搬进互联网的，一天天在互联网中书写的，是我们自己。借助互联网的技术手段，我们能够以个人名义创造、记录、旁观、回忆历史，随时随地，此时此地。

在人类发明更好的信息记录方法之前，互联网是不朽的，已经身浸互联网的我们，也将不朽。

庆祝：祖国，生日快乐！

2009年10月1日，是中华人民共和国建国60周年的日子。60年前毛泽东主席站在天安门城楼上那洪亮的声音"中华人民共和国中央人民政府今天成立了"至今犹在耳畔回响。我们只需要一个搜索引擎，一个关键字，就能在互联网浩瀚的信息库中找到开国大典的视频，看到60年前的阅兵式，重温那震撼人心的一刻，分享开国者们的激情与热情。

60年的社会发展，60年的世事变迁，浓缩成一个个页面。有官方的记录，更有许许多多人的个体经历，组成一幅历史的长卷，永远占据了互联网中的一个空间。

网络中，有热心人制作了建国60周年大庆的专题网站（http://www.jianguo60.cn/）。网站的内容分为"盛世中华""60周年大事记""国庆盛典""新生力量""红色记忆"和"历史上的今天"6个专栏。虽然形式简单，但洋溢在文字之间的骄傲和自豪，以及对国庆的期盼之情，却是打开网页就扑面而来，令人感动。

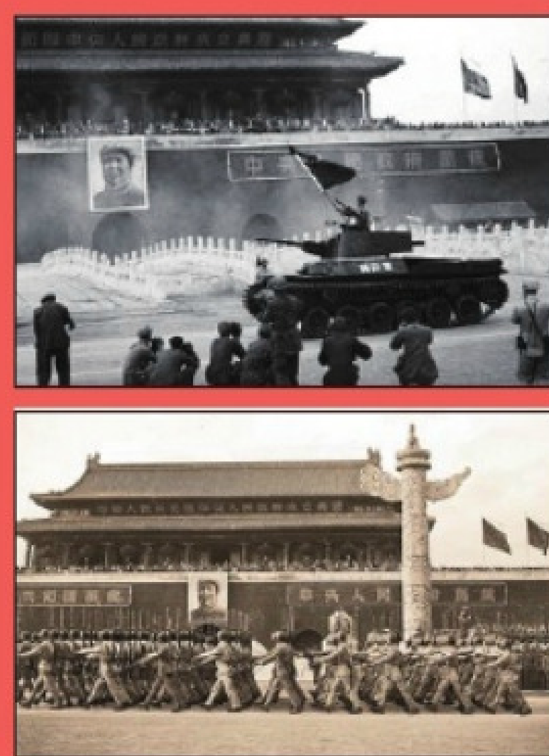
适逢盛典，各门户网站当然不能落人之后，纷纷推出与国庆相关的专题专栏。新浪网的庆祝新中国60周年特别报道的主题是"国·家"（http://news.sina.com.cn/z/guoqing60/index.shtml）。是啊，千多年前的古人就知道"覆巢之下,安有完卵"，国与家，整体与个体是密不可分的；同样，没有千百万个家庭，也就没有国的存在，就像歌曲《国家》中唱到的那样"一心装满国，一手撑起家。家是最小国，国是千万家。在世界的国，在天地的家，有了强的国，才有富的家。"（《国家》视听地址：http://news.xinhuanet.com/misc/2009-03/16/content_11083263.htm）。在"国·家"的报道中，我们看到"国·家之百年中国的新生与变革"，感受"国·家之国醒国兴"，切身体会时代变迁的"国·家之家春秋"，还有深度思考的"国·家之心底的中国"几大板块。每个板块都有重头内容，电子杂志形式的"大国大势"，记录新中国60年精兵之路的"大国强军"，讲述家族与个人兴衰的"新四世同堂"，从一瓶护肤品、一双球鞋等细微小事反映出的"60年生活印记"，从看露天电影到自己制作视频的"娱乐变迁"5个特别策划，交错着国家运势和个人得失的过去与现在，就这样徐徐展现在我们面前，并将陪伴我们走向下个10年。特别报道收集了许多珍贵的视频，



还及时滚动播出国庆60周年大典方方面面的准备情况，随时关注着即将到来的盛典。

新浪的这个特别报道也给网友提供了许多互动项目。“我家的60年”“为祖国献诗”“我是中国人”和“互动中国心”都等着网友的参与，抒发自己的国庆感怀。

腾讯网组织的**“我是传奇”**（http://news.qq.com/zt/2009/woshichuanqi/index.htm?qq=0&ADUIN=75671830&ADSESSION=1252023838&ADTAG=CLIENT.QQ.1803_MarketingTip.0）活动，号召网友们参与书写全民历史的特别策划，用文字追溯悲欢，用记忆构筑家与国的历史。新中国成立60年所经历的21 916天，每一天都是传奇。建国时候，爷爷的军人证明书（http://act3.60.qq.com/2902/work/show-id-54953.html），建国10多年，吃肉的美好回忆（http://act3.60.qq.com/2902/work/show-id-16138.html），1974年一场预算600元的婚礼花费清单（http://act3.60.qq.com/2902/work/show-id-22084.html）……个人的故事可能是琐碎的细微的，不曾惊天动地，但正是这些普通的故事，是我们父辈和祖辈所经历的。无数人的平凡经历如同涓涓细流，构成了历史的波涛汹涌。





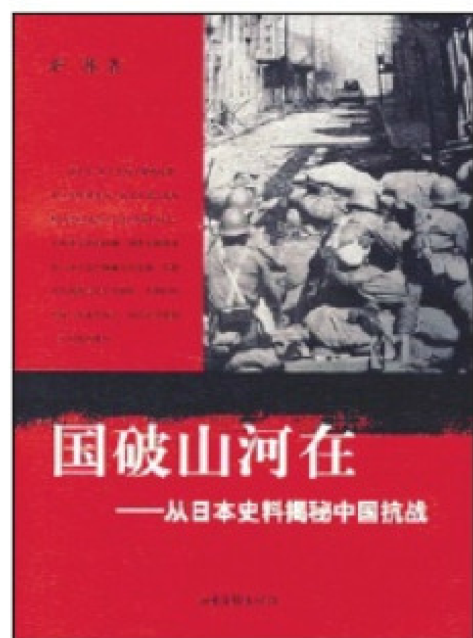
互联网上看到的国庆阅兵图片，令人对今年的国庆大阅兵满怀憧憬

正因为有了互联网，普通人头一次能够以自己的方式记录下历史。历史也头一次得以摆脱帝王将相家传的帽子，成为普通老百姓自己的历史。

网络上老百姓们的历史千姿百态，切入点和内容都十分不同，随意翻出一篇都收益良多。这里介绍的四篇都是作者的亲述，所述内容却千差万别。既有家族漫长的沿革，也有祖辈父辈一生的经历，当然也少不了现代社会老百姓的生活在历史演变中的巨大变化。大千世界纷繁绚烂，我们能够呈现的也只是沧海一粟而已。

萨苏：一个中国普通知识分子的生命轨迹

http://www.ccthere.com/topic/2044521/1



萨苏的书

萨苏这个名字大家应该都不陌生。萨耶以能讲故事出名，他的高产和博闻在人才济济的网络上是出类拔萃的，他的文章轻松有趣内容丰富，是大伙儿最喜闻乐见的。可是这篇《一个中国普通知识分子的生命轨迹》却不同以往。这是萨苏在他的父亲去世后所写的回忆文章，文章情感深挚资料翔实，真实地记录了萨爹这位老知识分子在共和国建设发展的过程中所经历的点点滴滴。

“父亲只是中国一个普通的知识分子，当年被称作千千万万‘蓝蚂蚁’中的一员。他曾经自嘲说：‘我的简历是真正的简历，出了校门就进科学院的院门，等出院门的时候，就已经退休了。’”

这不仅仅是一个普通中国知识分子的经历，这也是共和国科技发展史的一个缩影，我们的国家是怎么样从大片空白发展到今天的，萨爹的经历也许能够稍作说明。

马继华：我的通信记忆

http://blog.cctime.com/?uid-71560-action-viewspace-itemid-18074



开卷有益，读这样的博客后该去参观电信博物馆

以电信为主要研究方向的马继华先生写起通信历史来自然轻车熟路手到擒来。但马先生却是以自己的亲身经历，从小学生写信开始一步步引导我们的记忆，从最原始的通信手段，一直如今的3G手机，其间巨大的反差以及对我们生活所造成的巨大影响，令人回顾之下不由咋舌。谁能说这不是一个神奇的世界呢？谁能说这不是人类历史上最翻天覆地的60年呢？

菁瓜：八卦我的外公

http://amandasu.ycool.com/post.2889993.html

菁瓜的外公是一位老革命，也是一位经历传奇的老人家。在她的记录中，我们看到一位共产党早期党员如何在逆境中机智勇敢地斗争，如何在革命中辗转千里，如何在上海做地下工作，如何在历次运动中受到冲击。



菁瓜的博客有许多可读的故事

这并不是一部控诉的历史，作者用了八卦两个字，其实意在展示一些我们从教科书上所看不到的，真实的共产党的历史。当然，这历史也和我们国家的建立息息相关。如果说萨苏记录了这个国家建设的历史，那么这一篇则记录了这个国家建立的经过。

爱玩的小MM：60年休闲，我的手表

http://blog.19lou.com/?uid-14031639-action-viewspace-itemid-3811217



一块手表，也包含着丰富的历史讯息

这是一篇真正意义上的草根博客。小MM记录了手表在人们生活中所占据的地位，是如何渐渐沿革转变的。从每天需要上弦的机械表，到卡西欧电子表，再到手机电脑和无处不在的时间显示器，手表本身的价值和它的社会功能的演变，成为一个普通人在过去这几十年间最大的感受。

参与：互联网是一种生活方式

“同桌，放学后去上网怎么样？”

“网？在哪儿？怎么去？”

幸好这是10年前的对话了，如果我在今天还能那样回答，定会被嘲笑是活化石的。也许你还记得，在互联网刚刚兴起的时候，我们大多数人几乎不懂电脑，很多人也是一样稀里糊涂地初次接触它，会上网的家伙才是毫无疑问的异类呢。在今天，网络已经被大家接受并每天使用着，不会有人再把它当做是个神秘又稀罕的东西，可当我们回过头来寻找曾经的点滴时，一定会感慨它为我们带来的变化是如此巨大又潜移默化——它的每一点改变都影响到了我们，每一次发展的背后也离不开我们的推动，正是我们记录了它的发展史，它也记录了我们的故事，而这一切还将继续记录下去……

信息港，就从这里开始网络之路

如果大家接触网络比较早，“信息港”的名字一定不会陌生，1997年国家开始投资大规模的基础网络建设，同年6月，原邮电部电信总局启动了投资70亿人民币的“169全国多媒体通信网”，之后便出现了许多由城市名称命名的信息港。早期的信息港网站仅提供简单的信息查询、地方资讯等内容，可正是这些在今天看来功能单一的网站改变了一代人，它们不仅带来了前所未有的新鲜感，也带来了一种新的生活方式，网络从此走进我们的生活。也许在我们看来，信息港仅仅就是个网站，但它实际是对一个城市网络基础设施的总称，如果你还没有浏览过所在城市的信息港，或者已经淡忘了它们，不妨以所在城市名称和“信息港”为关键字搜索一下，你会发现这些网站依然生机勃勃，并继续发挥着它们的作用。



Google一下，信息港仍在身边

在我的印象里，要想浏览到信息港上的网页，必须经过一阵“吱吱嘎嘎”的惨烈拨号声，那发出惨叫的“56k调制解调器（俗称‘猫’）”是当时主流用户的上网必用装备。各种花花绿绿的网费充值卡也是那时的一大特色，朋友们经常会聚在一起计算它们的性价比。与今天相比，尽管网费不低，线路不稳，网上也没有这么多丰富的资源，但我们仍乐在其中。越来越多的人加入到这时髦的队伍中，上网一时间成了高科技的代名词，“电脑不上网就没用”的说法渐渐出现了。

如今想来有趣的是，那时由于还没有ADSL业务，通过电话线拨号上网的同时是无法接打电话的，早期的网民们经常会被家人埋怨占用了电话线路，也有很多人因为上网而错过了重要的工作电话。但真正让网民们痛苦的，不是这小小的不便，而是打开一个页面往往要等数十秒，加上对外的出口带宽较窄，打开国外站点的页面要等更长时间，期间除了盯着屏幕傻等外，也不会有太好的办法。


PCI内置调制解调器，曾经的装机必备

我还记得有报道说有一位外国老兄因无法忍受慢吞吞的网速，竟用打火机去烧烤调制解调器，因为他觉得温度升高后会加快分子运动，从而提高处理速度，可见那时常说网速会把人逼疯并不夸张。网民们因此格外珍惜打开的每个页面，我的朋友中就有一位，他会像集邮一样把每个打开的页面都复制保存下来，有时间就翻出来欣赏一翻，为此他还特意学习了HTML语言。只可惜随着硬盘的突然报废，他的宝贵资料便付之东流了。

在围绕着“信息港”起步的时代，网络还没能发挥出它的最大作用，大家都像是新学走路的孩子，在摸索与摇晃中嘻嘻哈哈地前进着。对于经历过这段时期的朋友们来说，回想起当时的点滴，脸上一定是挂着淡淡的笑容，心里也必是暖洋洋的……

交流，聊天室见

紧接着，互联网的发展显得尤为亲切又平易近人，人与人之间的交流成了网络主旋律。如果你精通各种即时聊天工具，或者注册过很多6位、7位QQ号码，那你一定对曾经叱咤风云的“在线聊天室”十分熟悉。即使你忘记了第一次上网是什么时候，第一个网友叫什么名字，但你们一定是在聊天室中互相认识的。我相信读者中有很多人曾像我一样，小心翼翼地点开了聊天室窗口，看着一行行飞速闪过的文字而不知所措……

我还能回想起那个以5字/分钟的速度敲入“很高兴认识大家！”的自己，依旧能清晰感觉到第一次收到回复消息时的怦怦心跳。没错，包括我在内的所有人都满心欢喜地体会着通过网络与人沟通的快乐。虽然最初打字速度慢得离谱，一个小时也说不明白一件简单的事，花大把的时间在网上闲谈显得浪费生命，但这种快乐是无法抗拒的，时至今日依然如此。

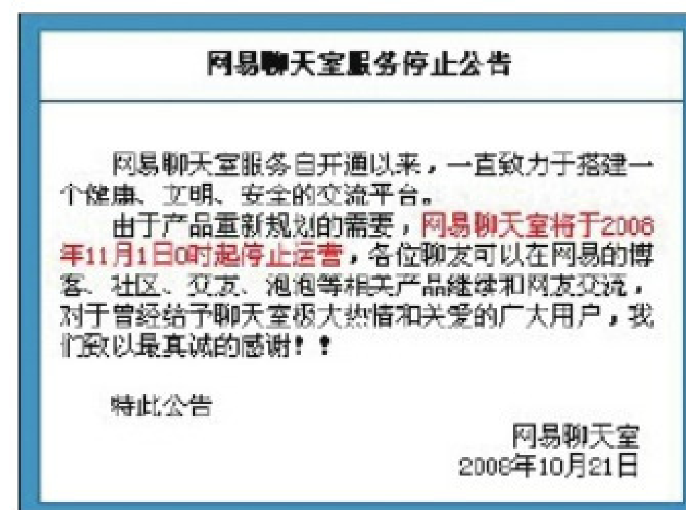
现在打字飞快的朋友们都要感谢聊天室，它让我们不至于在枯燥的练习打字程序前端坐数小时，我们所要做的仅是愉快的交谈，在无形中练成了精纯的指法。聊天室更让我们结识了曾经不可能有机会相识的朋友，给了我们一个能让情感与观点自由抒发的平台，在我们的记忆中永远留下了一股清新宜人的气息。

按今天的观点看来，聊天室被淘汰是必然的，我们有无数个不再使用它的理由：网友难于管理、内容缺乏营养、功

能没有新意等等。“OICQ”与网络游戏的出现和进步更加快了聊天室退出的步伐，不少曾经通过聊天室沟通的朋友们互换了新的联系方式——QQ号。聊天室里没了聊天的人，关闭也是正常的。国内曾经最辉煌的网易聊天室虽然苦撑到了2008年末才正式关闭，但实际在之前的几年内都很少有人过问它了。众多的网民走出聊天室时没有任何留恋，因为互联网此时在我国已得到了飞速发展，有太多的交流方式可供选择。我们会永远记住那些美好的时光，在心中默默地回忆与赞美。



如今3G无线网逐渐流行


网易聊天室服务停止公告

网易聊天室服务自开通以来，一直致力于搭建一个健康、文明、安全的交流平台。

由于产品重新规划的需要，网易聊天室将于2008年11月1日0时起停止运营，各位聊友可以在网易的博客、社区、交友、泡泡等相关产品继续和网友交流，对于曾经给予聊天室极大热情和关爱的广大用户，我们致以最真诚的感谢！！

特此公告

网易聊天室
2008年10月21日

我们的记忆随聊天室一同封存起来

论坛，同好者聚

论坛在国内出现得十分早，但由于多方面的原因一直没受到大众的关注。直到计算机在国内普及之后，论坛的地位才凸显出来。笔者个人认为1999年～2001年为各种论坛最为蓬勃发展的时期，我也是在这时候开始了我的潜水之路，在某些论坛一潜就是9年，当真有太多感慨。

与之前不同的是，网友们涌入论坛有着极强的目的性，大多数人是因为有着相同的爱好，比如现在的各种游戏论坛和技术论坛。我们一起玩同样的游戏，探讨同类的技术，自然有说不完的共同语言，每一个在论坛发言的人都可能成为你的老师，也可能成为玩伴。大家在论坛里学会了分享，变得更加乐于助人。论坛里没有年龄的鸿沟，大叔级的网友也可以与毛头小子争得面红耳赤，你心目中的神级版主也许不过是个二年级小学生……但谁会去在乎这些呢？只要我们一如从前那样保持一颗简单纯洁的心，论坛上就是一片乐园。


国外论坛网友自制的笔记本电脑

论坛经过了多年的发展，今天已成为最主要的互联网交流平台，除了我们熟知的几家大的社区型论坛外，还有很多个人论坛也一样有趣。个人论坛的出现首先要归功于技术的进步，用动态语言编写简单的论坛随处可见，我们也能在互联网上找到各种学习资源。只要你愿意，完全可以把自己的电脑变成一个BBS服务器，不需要多么高深的技术与金钱便能轻松实现。一切始于兴趣，当年出没在聊天室的网友们已有不少成为站长，拥有了自己的事业，并随着祖国互联网的进步而进步。

也许你不曾留意，技术的每一次进步都留有我们的印记。如今网站不再仅由单调的页面组成，视频、音频带给我们更直观的体会。你可以成为一名拍客，把亲眼所见记录下来分享给所有人，让观者能感同身受。还能了解他们对同样事情的看法，并向更多人学习。你甚至可以关注另一个和你一样平凡的人，看一看其他人的生活轨迹，体会生命中最简单的快乐。作为一名毕了业的学生，好朋友已各奔东西，各种社交网站能使我们随时知道老朋友的变化，距离不再使心灵相隔遥远，多年之后还能再看看之前的留言、日志……一定倍感温馨。当你有话想唠叨时，能随时到微博客上留下一句，说不定会遇到很多与你有同样感受的人，并与他们成为好朋友。



Facebook创始人马克·扎克伯格，历史上最年轻的“白手起家”亿万富翁

可以说，如果你喜欢表达与分享，互联网能提供所需要的一切。在技术的发展下，我们甚至不用付出任何费用就能得到有用的服务。也不用像以往那样，非常担心将数据保存在互联网上是否安全可靠。相反的，很多人更乐于将硬盘上珍贵的视频、照片保存在互联网上，让这些自己所珍惜的资料能永远在网络上传播下去。相信经常上网的朋友都知道“维基百科”的大名，它便是由无数普通人一同编写，使你我也可以加入到记录世界的队伍中去，其实这才是互联网存在的最重要意义。


很多人都会像这样把自己的摄影作品通过网络和大家分享

未来，我的网络我的网

记录与表达——今天的互联网带给我们更多的是这两个功能。曾经我们是观看者，如今更多的成为了参与者。我们在互联网上写下自己的故事，把酸甜苦辣记录下来，与天南海北的朋友分享生活中的每一天。现在网民们的年龄从9岁覆盖到99岁，拥有自己博客（Blog）的人大有人在。上网如读书看报一样，成为了大家的生活习惯。已经没有人怀疑网络的力量，它必将陪伴我们一生，并在大家的努力下越来越贴近生活。

未来的互联网会是什么样？谁也说不准。但可以确定的是，一路走来，生活变得更加美好，网络带给我们的快乐越来越多，我们也参与的越来越多。曾经我会问：“网络能做什么？”今天我却会问：“网络不能做什么？”

记忆：几回留恋老照片

当过去已随着时间化作回忆，是什么能够让我们再次回到在灰飞烟灭的一瞬间，重新品味久违的时光？沧桑的文字可以给人想象，却失之精确和定格之美，而照片正好可以弥补这这些不足，用一种凝固的美再次还原当时的每一点痕迹，这，就是老照片。从1997年山东画报社首次推出“老照片”，到今天“老房子”“老城市”“老百姓的日常生活”“老日子”等一系列“照片本”的广泛流行，当今社会兴起了一股以摄影方式“记忆”过去的潮流。对于惯以文字记录的社会构成来说，这股潮流标志了一个转折点，人们开始用“读图”的方式重新认识。从字面上分析，老照片首先是照片，通过影像凝固历史的瞬间，提供给人们一种新的“看的方式”，是图像志；更重要的，老照片又是“老”照片，是区别于当下记忆、对既往历史的真实记载。

人们常说的老照片，国际上大体是指在1953年之前扩印的照片，因为这之前的照片感光层中含有较多的金属成分，色调也比较丰富；而1953年之后，大部分相纸中加了荧光增白剂，成本降低了，照片看起来更白了，但也失去了部分层次感。在中国，对老照片并没有一个确切的定义，比如著名的《老照片》丛书以20年前的照片为界。当然也可以说以前的照片都可以叫做老照片。老照片不仅可以引发人们的追忆，更可以作为重要的参考史料，为今人的研究带来很多便利。毕竟，历史远不仅仅是负担这么简单，老照片中透露的很多重要信息可以给今天带来更多的深思。一般来讲，我们在网络上可以看到的老照片有如下几类。


清代照片

第一种是从摄影术传入中国开始到民国建立之前的晚清照片。摄影术在1839年由法国人正式发明后没有几年便传入中国。中国大规模的摄影活动则从19世纪50年代正式开始，所以1850年到1911年之间拍摄印制的照片是中国第一批老照片。虽然由于摄影技术条件的限制，这期间拍摄的作品主要是人的肖像，风景、民俗较少。早期照片很多是玻璃湿版所印蛋白照片，一般经过手工上色。虽然现在来看清晰度不是很高，但由于这批照片存量少，因此成为国内和国际收藏人士首先追逐的珍品。这些照片的价格也都很昂贵，多数都能卖到几千元甚至上万元人民币。**爱老照片**（http://www.ilzp.com/html/bbs.html）的论坛是一个珍藏这些照片的好地方，人们不仅会上传这些照片与其他网友分享，更有人在下面专业地讲解照片中的历史和风物来解惑，也是个很好的学习场所。



爱老照片网

第二种，则是从民国建立到中华人民共和国成立之间的作品，可以叫民国作品。由于技术的发展，这其间摄影题材丰富了，摄影者也更加深入生活，存世照片总体数量增大，整体价值要低于晚清作品，但这其间一些新的摄影形式如全景照，艺术照,以及照片图册等的价值依然很大。民国时期天津大资本家王文典的一组生活照，在2004年创下了中国内地照片拍卖最高价19.8万元，真可谓是贵得让人心惊胆战啊。这两种照片昂贵其实也有自身原因，是因为新中国成立以后经历了一系列运动，很多照片都在当时被破坏或者损毁了，而且在建国以前，也有不少外国人特意来中国带走了很多，因此存世数量极少，品相也都比较一般，所谓物以稀为贵，自然价格腾贵。

第三种，则是包含广义上的从建国以后到十几年前的照片，如果对于我们自己来说，意味着宝贵的童年记忆，也能算得上是老照片，如果照片内容包含了一些重要的历史事件场景，那价格也有可能飙升上去，也有可能卖到成千上百的价格哦。**中国摄影博物馆**（http://www.chinaoldphoto.com/）的建立者仝冰雪就是一名老照片的收集者，有十多年的老照片收集经历。他建立的这个网站，致力于推动中国老照片及相关作品的收藏和保护工作及中国摄影博物馆实体的建立，是一个非常好的老照片收藏平台。



中国摄影博物馆充满怀旧气息

老照片网站的内容丰富

当然，对于我们来说，并不用真的像一些收藏家那样去收集这些照片投资，只要有了网络，我们照样可以随时浏览这些珍贵的准文物级照片。**老照片网站**（http://www.picturechina.com.cn/html/bbs.html）就是这样一个地方，在这里有非常清晰的分类，在网站上方先是以地区分类，很能唤起人们的思乡怀古之情，而几乎每一张照片都是一段精彩的历史，虽然原片价值连城，但是在网络上看起来却十分容易。第一张闪现在题头的，就是1950年10月1日第一次国庆阅兵的珍贵老照片，照片中，中央人民政府主席毛泽东、中央人民政府副主席刘少奇在天安门城楼上向群众答礼。第二张则是1945年“侵华日军南京投降仪式”，照片中显示的是1945年9月，中国战区在南京举行了受降大典。当时举办大典的大礼堂是一座西洋式的高大建筑，至今保存完好，似乎仍萦绕着胜利者的欢呼声和鼓乐声，也倾听着中日双

方代表的心跳声。这些价值连城的照片，作为中国人的我们，无论什么时候看到，都会感到心潮澎湃。

只是从老照片本身来看，它笼统地包括政治和非政治两种题材。前者涉及政治运动、重大事件、英雄人物等主题，后者则可分为普通百姓的日常生活、礼仪习俗、世俗风情等几类，包括休闲、旅行、美容、时装、邮政、街景、手艺、乞丐、猎牧、舟船、码头、风潮、庙会、作坊、灾荒、民族建筑等多种专题。

右边这两幅老照片，讲的是我们童年的一系列小吃，大家看着眼熟吗？第一幅图是随处可见的棉花糖，这种当年只有逛公园才能吃到的好东西，现在倒是也只有逛公园才能吃到，因为街头已经没有人在制作了，北京动物园里剩下的几个棉花糖点，可以供我们稍微回忆。虽然大家都知道棉花糖露天制作不够卫生，可是在回忆面前，卫生……这个问题可以暂时忽略不计吧。第二幅图则是一名土法制作爆米花的大爷，想必很多人都无法忘记，当年拿着一捧玉米粒冲下楼用几毛钱请大爷崩爆米花的事，那个时候最恐怖的就是最后皮口袋里“轰”的一声巨响，很多女孩子都会捂着耳朵躲出很远很远，直到崩完了，再回来拿一兜子白花花的米花。现在的街头爆米花小贩，已经转为一口锅式的奶油爆法，听不到巨响，口味也甜了很多，不知为何却失却了当年的淳朴口味。媒体上连篇累牍地报道爆米花吃多了会造成铅沉积，但是似乎我们这一代人也成长的很茁壮嘛，哈哈。如果到了哪一天，这些小吃真的变成只有历史博物馆的陈列品之后，我们至少可以骄傲地跟我们下一代说：“爸妈当年，也是吃的很快乐的！”


棉花糖


爆米花

在新中国走过的这些年中，衣衫色彩、发型之变……每个时尚变迁背后，是对往昔的突破，折射人们对于改变生活的向往与渴望。时尚杂志诞生、模特队露出水面、第一拨中国名模怯怯走上舞台、中国时尚摄影师崭露头角、第一个模特大赛吸引众人眼光……几十年里，除了时尚潮流变化，时尚产业界也在风起云涌。这是在**老照片网**（http://www.laozp.com/）找到的一张珍贵照片，当年由新华社发布，1987年拍摄的上海年轻人穿着流行的粗线毛衣和牛仔裤。大家大概没有想到，牛仔裤这种现代司空见惯的穿着，在走入国门之时，还遇到了一股抗议的强风吧。曾几何时，在很长一段时期内，中国人的服饰款式单一，颜色基本上是蓝色或军绿色。牛仔裤在腹前开叉，被认为“不男不女，颠倒乾坤”和“盲目模仿西方的资产阶级生活方式”等，穿牛仔裤走在街上甚至可能会遭遇“剪无赦”，会被当做资本主义余孽被破坏掉呢（当然，那个时候也没有人想到，剪破了的牛仔裤在今天也颇流行）。到了1978年，改革开放的春风吹拂中国大地，服装的变化成为改革开放最直观的信号。1979年，《中国青年》杂志发表《谈引导——从青年人的发式和裤脚谈起》：“头发的长短、裤脚的大小和思想的好坏并没有必然的联系。”再后来美国大片《霹雳舞》登陆中国，紧身牛仔裤迅速成为“时尚青年”的典型服装。随着国家的发展和时代的变迁，牛仔裤以其实用性和时尚感为社会各界广泛接受。今天，牛仔裤已经风靡中国，成为男女老少衣橱里最常见的休闲服饰。从那时起，牛仔裤以粗犷自然、充满激情和活力的风格受到年轻人的普遍欢迎，估计到了今天，我们的衣橱里也至少有个五六七八条的，看着当年的老照片，是不是有一种时光如梭的感慨呢？



老照片网

除了专业的网络老照片分享网站，在各个网友的博客中，也散落着数量惊人的老照片，大家都在分享关于自己的历史，这是一场全民写史的狂欢，我们又怎能错过？在网友北京老骥的博客上，我们可以看到这样几张照片，一个穿着古老篮球装束的年轻人正在室外打篮球。据博主介绍，这是他翻找照片无意中发现的，拍摄时间应该是1981年夏天，拍摄地点在大学的篮球场。照片中的人穿的运动服和今天的篮球服是大大不同，篮球鞋好像也是现在又开始流行的“回力”牌。“一转眼28年过去，光阴似箭，晒出来回忆回忆。看看当年，好像弹跳还不错。1米82的身高，摸高达到3米25，当年也算还可以的了。不过和今天的孩子们比不了，他们从小吃得好，身体条件也更出色了。”不过照片里的年轻人，也能单手扣篮呢。在那个年代，人们打篮球可不是为了赚取球场边美眉们艳羡的目光，而是非常纯粹的锻炼身体，保卫和建设祖国。这些照片是当年博主与一起打球的同学互相照的，也是浪费了很多当时看起来非常贵的胶卷才照出来的。


28年前这样打篮球

老照片记录了逝去的历史，为所有后来的观看者提供了丰富的历史文化资源。我们曾经把自己的旧物当作阻碍进步的物品而加以扫除，历史则证明，我们可以进步，但是依然不能抛弃自己所拥有的东西。轻装上阵走向未来不能说是坏事，但身无长物会让我们觉得羞耻，如果我们无法通过穿越来回归历史，就只能改变对待历史的态度，也就是重拾历史遗产，发掘历史资源的现代价值。在这一点上，老照片的社会角色与古玩字画、旗袍、老房子、怀旧歌曲、老电影等一样，都是相当珍贵的文化资源，我们现在可以利用网络，更好地享受这些资源。

延续：血脉流传在家谱

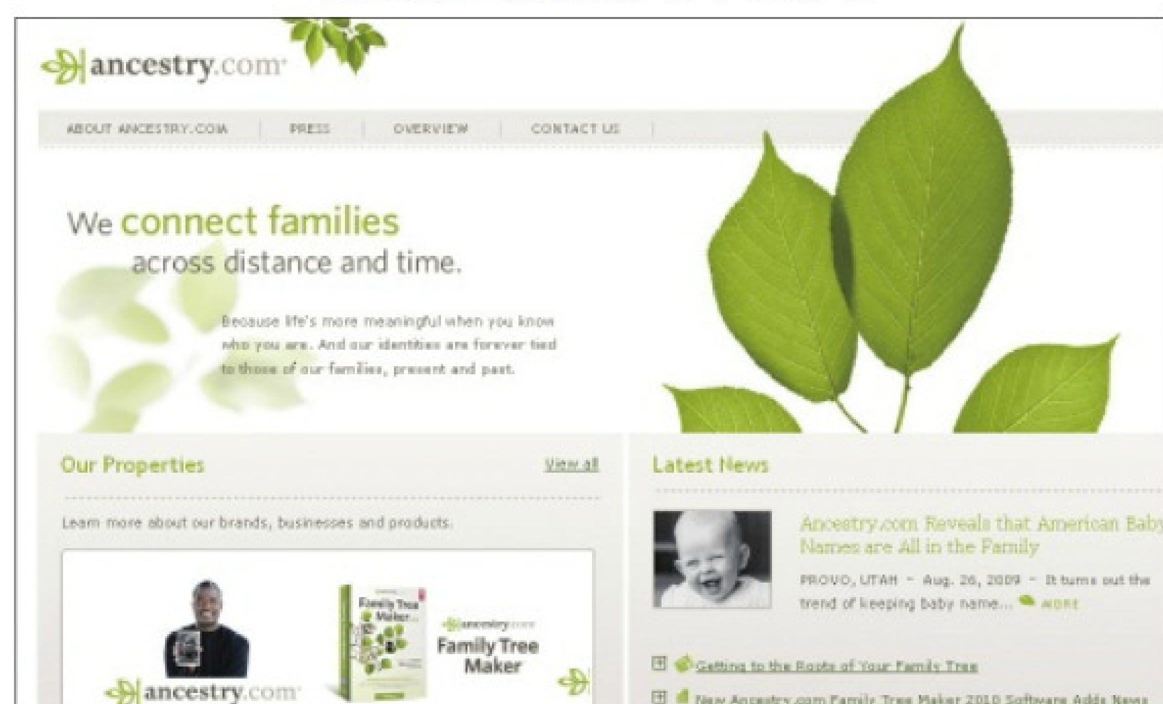
提起家谱，我们这一代人总觉得像是在跟上辈子讲话，但是在人们很容易忘记昨日的今天，认祖归宗往往能让人热泪盈眶。有专家告诉我们："家谱是人类以血缘为核心亲缘关系的投影，若从人与群体联系观念形成的角度考察，起源相当久远。现在人类学研究的成果已经表明：在人类进入文明社会以前，血缘关系是人类群体最初、也是最重要的纽带。"家谱从某种意义上是人与家庭水乳交融的一帖药方，当我们忘记了七夕的传说和过年的本来含义时，至少让我们在夜晚可以有个凭据，深切地缅怀故人带给我们的感动。事实上，古代大多是有钱人才能建家谱，因为修家谱需要耗费大量钱财，而且保存和延续相当不容易。

现在，互联网给我们提供了更方便的感动途径，家谱不再是庙堂之中的神圣之物，而是网上人人得以书写家族历史的方便之门，每个人都可以成为家谱的撰写者和修订者。借助网络技术，以前30年乃至50年才重修一次的家谱，如今可以随时更新，如果你有兴趣，随时都可以上网寻根，即便一时没有找到也不必担心，因为这个空白的领域正等待你来更新。

以**家谱网**（www.jiapu.cn）为例，它是全球著名**家族网站群TGN**（www.tgn.com）的成员之一，公司总部设在美国，目前在全球9个最具代表性的国家拥有网站，包括中国、美国、英国、加拿大，澳大利亚、德国、意大利、法国以及瑞典。它在中国致力于建设有史以来全球华人最权威的家族信息网络，同时提供最具亲和力的家族网络联系平台。它拥有全球最大的家族史网站、最全的传统家谱库，同时也是全球最大的家谱整理者，拥有全球6百万家谱和他们的800万张照片，每个月有超过1500万独立用户浏览网页，并且数据仍在持续增加中。



家谱网希望能有更多中国人的参与



家族网站群TGN的页面简洁清爽

登录家谱网，只需点击页面并填写简单资料，就能创建一棵"家族树"。"家族树"与中国传统的家族氏系表异曲同工，只是惟妙惟肖地用一棵分枝长叶的树对应家族的脉络关系，每个人都是一根树枝上的一片树叶。用户可将家族的谱系、家族故事等上传到网络，既可是文字，也可是照片。"树"上不管有多少人，每个人都拥有一个自己的独立空间。身处全球各地的家庭成员都可登录网站随时翻查、添加、更新家族故事，相互之间还能在线互动沟通。"家族树"建起来后，电脑系统会根据输入的数据（生日或出生地等），发现不同家族的"交点人物"，提醒他们彼此可能有亲戚关系。我们既可以找到家庭祖先的由来，也可以看到很多名人的家族故事和他们的家谱，当然大家还可以在论坛里探讨关于家谱的问题，如果遇到不明白的问题，论坛里有不少高人在等着为你解答。

除了网友自建家谱外，家谱网最强大的或许就是搜索浏览家谱的功能，它运用最先进的数据库搜索技术，将已有的以及用户最新建立的家谱进行分析比对，把其中的家族脉络贯穿起来。如果在全球最大的家谱数据库中寻找祖先，说不定自己就是名门之后呢。家谱网搜集的家谱是清代和民国年间刻制，且可上溯至宋、明数代。比如说，在网站上查阅广东"梁"姓，找到一本"南海西樵梁氏广州铅家谱"，出版时间在民国13年，只印了9册。

在家谱网上密如蛛网的谱系上浏览，经常会发现一些有趣的亲缘关系。比如说《百家论坛》中的于丹，被人称作"学术超女"，这个外号多少有点娱乐元素，然而只要看看资料，也许跟家族的影响很有关系。有谁会把那个在讲坛上言辞锐利的演说家和台湾当红小生张震联系起来呢？而从家谱网的事实证明，于丹正是张震的小姨。有媒体报道，于丹对此并未刻意隐瞒，只是人们缺乏一双善于发现的眼睛罢了，她说："这种事情不是张震出名以后才有，也不是我出名以后才有，是很久很久以前就有这种亲戚的关系。"她还表示跟张震并不是经常见面，但每次他来内地，大家都会聚一聚，聊聊近况，大家在一起也很少聊演艺圈的事情，顶多就是闲话家常。而如果放眼国际，则会发现加拿大歌星席琳·迪翁被证实和美国歌星麦当娜竟有同一个祖先，而美国总统奥巴马则拥有爱尔兰和德国等血统，与很多好莱坞大明星也有点儿远房关系。

虽然家谱网等尚未在国内市场进行大规模的市场宣传，但是其访问量和发展速度已经超出之前的预计。与老式家谱不同，家谱网采取了更加容易被青年人接受和喜爱的方式，不仅重视对家谱知识的宣传，更加重视家族意识的唤醒和亲情的沟通。目前，家谱网已有来自全球83个国家的众多访问者，以互联网为平台，探求家族的历史，记录、分享家庭的记忆，传承、维系家人的爱是家谱网建立并在短时间内被很多年轻人接受的最重要原因。此外，在线建立"家族树"这一独特有趣的方式也是吸引年轻人的重要因素，"家族树"用更加形象和有趣地方式把家族的脉络关系建立起来，可以实现在线的文字记录，上传照片，和与他人的互动沟通，每个人都有一个自己独立的空间，而且还很重视对于使用者隐私的保护。但据统计，国内网民创建的"家族树"，平均每棵只有7个人——"爷爷奶奶、外公外婆、爸爸妈妈、我"。在国外，平均每棵"家族树"上则有100人，因为那里的家谱网站经过20来年，已经发展得比较成熟。

在其他类似的家谱网站，吸引年轻人的方式包括灵活的书写格式和及时的评论，以及与时尚的微博客相结合。**网同纪念·寻根问祖网站**（http://www.netor.com/family.asp）使用与网络维客相结合的方式，与所有网民共同打造一个中华姓氏大网络，很能吸引人的注意力。这些网站无一例外，让网民书写家谱的门槛比较低，很多年轻人在网上留言，表示是

为了父母才开始尝试书写家谱，但是网站的高效率和数据永久性，以及高度的互动——不仅可以自由地编写家族关系，还可以随时点评其他家族的关系，甚至可以借机来学习一下关于那些著名家族的八卦！这让他们感觉是进入了一个更广阔的社区，欲罢不能。



传统的中国家谱制作考究

此前，一项由盛大文学起点中文网联合国内各大知名论坛共同进行的“家族”情况调查结果显示，超过四成网民不知道“爷爷或奶奶的姓名”，近六成网民不了解家谱文化，有七成网民不知道自己姓氏的由来，有超过八成网民的家庭在起名时不再遵循辈分，调查结果显示，目前在中国网民中间，家族观念淡薄，家族文化稀缺，中国人延续了几千年的家族文化传承严重流失已是普遍现象。而在2万份被调查者中，有近七成的网民对姓氏来源、家族故事、老照片等表现出浓厚的兴趣。他们表示愿意在网上编撰家谱、写作家族故事。在问题“你和家人有兴趣在网络上创建家谱写家族史吗”的回答中，选择“有兴趣”和“非常有兴趣”的网友占到了76%。

凭借网络传播，如今在网上写家谱似乎成了一件新锐而且靠谱的事情。总体来说，亲情互动、记录传承是开设家谱网站的目的。而因为网络家谱是开放式平台，可以随意随时增添修改，有不少人会玩笑或严肃地把自己与帝王将相攀上亲，比如说姓李就自认李世民是先祖，姓刘就



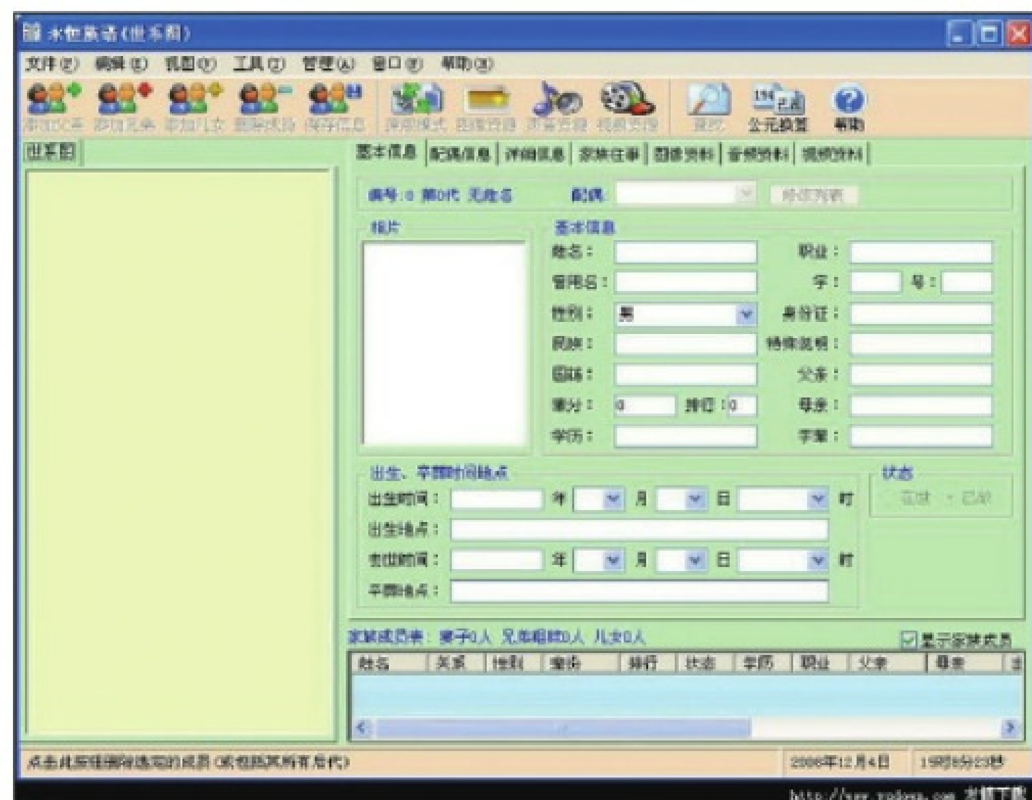
家谱网

是大汉宗亲，姓张则要扯上张飞张良，姓孔自然是孔子远亲等等，这些事情大家尽可不必严肃以对，一笑了之就可以，真正的事实就是历史学家的事情了。不过说句实在话，家谱写作除了可以拉名人作虎皮，对中国人也有其特殊的意义，所谓“他乡遇故知”，在网络的大海中，如果能遇到一起写家谱的老乡，那可就不只是“泪汪汪”的关系，而是一定要结交的朋友，所谓“沾亲带故”，是中国人人际交往中的杀手锏。一般来讲，仅仅是工作关系，很难唤起国人的感情共鸣，而自报家门，喊一句老乡，再说上几句家乡话，人和人之间的距离，会被骤然缩短，这种强烈的地域认同，是我们民族情感中的宝贵部分，网络家谱可以把这种距离拉短再拉短，又无形中充当了不可多得的情感联络工具。

另外，在家谱上可以看到很早以前姓氏的发源。中国的姓氏源远流长，每个姓氏几乎都有自己的一段故事。但假若没有记载着国人姓氏来源、变迁的重要文献家谱，那我们后人现在将难以考究自己姓氏的渊源，将族系根缘流传千百年。因此如果想了解自己姓氏的渊源，寻找自己的根，那家谱是最好的参考资料。很多人并不了解自己姓氏的来源，如果想要追根溯源，那么也同样可以在网上得到满足。**中国家谱网**（www.jiapu.net/main.php4）以家谱为纽带介绍了全国近500多个姓氏的源流及历史人物、历史典故、分布范围，家谱收藏研究等多方面的内容。

在了解知识之外，家谱网也同样具备了更多的功能，在5·12大地震发生之后，一些家谱网站自发地肩负起寻亲的重任，在网站首页设置相关的栏目，供失去亲人下落的人们来这里张贴信息，以期借助网络的强大人肉搜索引擎力量，来找到自己的挚爱。如今，家谱网已将全国各大图书馆馆藏的珍贵家谱数字化，供网友免费查阅，追溯家族历史。网站多年以来已与多家重要图书馆达成了合作，如上海图书馆、湖南图书馆、山西省社科院中国谱牒学研究会、台北万万斋藏书楼等，不断储备丰富资料文档并将馆藏家谱扫描、分批上线，实现家谱原文的在线浏览和阅读。而百姓家谱网等网站，则主打珍贵家谱的借阅和录入，在网站中可以看到大批孤本家谱的存在，这些线下家谱与网络的完美结合，令现实与虚拟之间的界限不再遥远。

国内家谱网站自身的难题，是尚未找到成熟的赢利模式。国外这类网站通过提供丰富的历史资料，比如人口普查材料、移民记录、个人信息等，向用户收取一定费用，利润不错。但这对习惯免费的中国网络用户似乎行不通，使得不少国外知名家谱网站进入中国后“水土不服”。在家谱网的网站上，可以看到首页几乎是每隔一秒钟就有人在建立新的家族树，网上写家谱事业可谓是兴旺发达，相信今后一定会有更适合的本土生存方式存在吧。目前看起来，网络家谱要想真正建立起来还需假以时日，只要有足够的用户群支撑，免费且灵活的平台始终存在，那么终有一天，大规模的网络家谱会建立起来，我们每个人都会惊喜地发现，自己身边竟然有这么多可以依靠的亲人。


在网上可以找到制作家谱的软件

在新中国60周年大庆的日子里，喜悦有，思虑有，借助互联网温故而知新，更是由衷感到这60年不过弹指一挥间，却已是换了人间。个人与时代的脉搏，一起在互联网的比特空间中跳动，保存文化的精髓、延续民族的传统、创造新鲜活力的未来，我们能做、可做、将做的事情太多。互联网的广阔天地，大有可为。

复杂网络——网络的科学

■浙江 杜若

编者按：常常收到读者的来信，反映在最新的网络应用介绍外，想更多地了解互联网本身。在我看来，互联网是一件工具，用得好否还在于对这工具是否深入了解。所以，我很高兴为对互联网感兴趣的读者朋友多介绍一些互联网的知识。我们就先从了解互联网的复杂性入手吧。作者是一位当红的言情小说作家，噢，这个时代谁还没有第二第三职业，其实，她的本职工作正是研究网络，写小说那是人家的业余爱好。

你知道，你想与本·拉登或者美国总统奥巴马认识，中间需要通过多少人介绍吗？甲型H1N1流感是如何在短时间内在全球范围流行的？蚂蚁们为什么总是能找到食物，它们内部是如何交流的？一个城市的公交车站要如何设置，才能使得人们出行最为方便快捷？人类的大脑是如何感知喜怒哀乐，并且做出相应反应的？为什么仅仅因为一家电厂跳闸就造成北美7个州在9秒钟之内全部陷入了黑暗？美国次贷危机是如何产生并影响全球经济的？Internet上任意两个页面之间的链接，平均要经过多少个节点？贾君鹏为什么能在一天之内红遍互联网进而登上传统媒体？这些问题乍看起来似乎风马牛不相及，然而，在当今世界上，有一群学者却把这些天差地远的问题放在一起研究。之所以这样做，当然是因为他们发现，这些问题内在具有惊人的相似性。换句话说，剥掉形形色色的外衣之后，这些问题实际上具有同一种大框架，可能你已经注意到了，没错，那就是网络。

当今有“网络时代”之称，这是因为互联网的高度发达，以至于一提到网络，很多人的直觉反应就是计算机网络。然而实际上，网络结构存在于方方面面，例如社会关系网络、经济网络、交通网络、生物网络、神经网络等等，可以说，人自生命形成那一日，就已经嵌进了从宏观到微观、各种各样的网络之中。在过去，社会学家研究社会关系网络，经济学家研究经济网络，生物学家研究生物网络……发现这些网络之间的共性，把它们放到一只篮子里来，那还是近年才有的事情。一门新兴学科也就应运而生。

那正是本文的主角——复杂网络。

什么是复杂网络？

要说清这个问题可不容易，就算是科学家们自己，目前也还没能给出一种明确的定义。当然喽，科学家们眼中明确的定义往往指的是能够用数学来描述——数学是公认的最为精确的语言。而从文字上说，复杂网络嘛，就是复杂的网络。

这里面涉及两个概念，一是网络，二是复杂。网络有精确的数学定义，它指的是一种图，包含节点和边，其中任意一条边都对应一对节点。以社区为例，任何一个人都可以当作一个节点，如果两个人互相认识，那么两个节点之间就可以用一条边连接起来，这样就将社区抽象成了一个人际网络。当然喽，实际情况可能要复杂得多，比如我认识你，你却没听说过我，那么我们可以给边加上箭头，表示两个节点间的关系是有方向的，这就成了有向网络。又或者更复杂一些，我和张三是死党，而和李四只是点头之交，要区分这两者，还可以给边加上一个数值，代表关系的紧密程度，这样就构成了加权网络。



网络容易理解，而复杂的概念就真的复杂了。当今有一门蓬勃发展的学科，叫做复杂性科学，就是研究这“复杂”二字的。复杂性科学可谓包罗万象，广义地说，复杂网络就是其中一个分支。

说到复杂性科学，则不能不提及大名鼎鼎的圣菲研究所。话说那是在美国新墨西哥州省会圣菲市西北郊外，红色的山峦与沙漠交相辉映，缓坡上零落散布着丛丛灌木与松杉，一处巨大的建筑物依山而立。那原本是曾在1944年以罗斯福总统私人代表身份访问过延安的赫尔利特使的私人豪宅，如今则是全美五大优秀研究所之一、全世界复杂性研究者心目中的圣地——圣菲研究所。这里有来自全球各地的物理学家、生物学家、免疫学家、心理学家、数学家、经济学家……他们打破学科界限，自由地讨论和交流。互联网病毒传播，与人类文明发展史中城镇人口迁徙过程，这样两个天差地远的问题可以相提并论，这在圣

菲研究所是司空见惯的事。

早在20世纪30年代，著名物理学家普朗克就曾说过："科学本质上是一个整体，它被分解为单独的个体，不是取决于事务本身，而是取决于人类认识能力的局限性，实际上从物理到化学，从生物学、人类学再到社会学，都具有内在的连续性，这是任何一处都不可能被打破的链条。"

普大师的话千真万确，但当时的科学发展有限，要打破各学科界限，将科学统合成一个整体来研究，实在力有不逮。又过了几十年，时机才渐渐成熟。可莫要小看这短短几十年，人类科学在这段时间内有了飞跃式的进展，尤其是计算机科学的兴盛给科学研究提供了强有力的工具。1984年，以物理学家、诺贝尔奖获得者穆雷·盖尔曼、赫伯·安德森领衔的8位科学家成立了圣菲研究所，他们的目的就是要集中不同领域、不同学科的研究者，进行跨学科的复杂性研究。因此打从一开始，圣菲研究所的宗旨就是开放，力图打破学科间的界限，更打破人的思维界限。波音公司、谷歌公司等大企业的负责人经常出席圣菲研究所的报告会，一个大企业管理者曾说，在从圣菲研究所返航的飞机上拟定了企业改组的新方案。既然在圣菲研究所，蚂蚁搬家和金融危机可以一锅烩，那么能给予人这样的启迪自然不足为奇。



圣菲研究所

那么，圣菲研究所到底进行什么样的研究呢？举个例子。早在1932年瑞士生物学家克利伯就发现，不同种类的哺乳动物代谢速率B与个体平均质量M满足幂次率$B=M^{\beta}$，$\beta=3/4$。圣菲研究所的科学家发现，哺乳动物的平均寿命和脉搏也满足类似的幂次率，只不过幂次一正一负，这样平均寿命和脉搏的乘积就是一个常数，也就是说，小老鼠心跳快，寿命就短，大象心跳慢，寿命就长。问题在于这个3/4，它是科学家从实验中得出来的，但它有什么奥妙呢？为什么非得是3/4，而不是5/8或者2/3呢？科学家们经过研究终于发现，这与循环系统网络结构有关系。为了把营养送到每个细胞，血液要从主动脉分配到支动脉到各级动脉，层层向下，直到毛细血管。所有动物，无论体形大小，毛细血管的粗细都差不多，主动脉的粗细差异那可就大了。所以，大的动物循环系统网络层次就多。为什么？因为血液不能从粗的血管一下子流入很细的血管，否则会造成"堵塞"，因此各级血管的粗细必须以一个合适的梯度递减，而正是这个梯度造就了3/4这个奇妙的数字。

这问题初看起来只是一个生物学问题，然而科学家们进一步深入之后发现，不仅仅是生物系统，克利伯幂次率在其他领域也比比皆是。比如城市人口规模与城市道路面积、电缆线长度之间的关系，也呈幂次率关系，这里的β则等于4/5。这样，不同网络的个体问题，就变成了网络的共性研究。

前文说了，圣菲研究所的研究对象是"复杂的"，而不是简单的，那到底什么是简单的，什么又是复杂的呢？简而言之，1+1=2就是最简单的，而复杂则相反。你可能要问了，1+1难道还不等于2吗？没错，在复杂性世界里，1+1>2。举个不太准确但容易理解的例子，作家李敖说过这么一段话：

"一个男人，只是一个男人，造不出来什么。

"一个女人，只是一个女人，也造不出来什么。

"一个男人加一个女人，两人一块儿活，造出来的玩艺可就多了，他们可以造出许多小男人和小女人，也造出来所谓的'家'。"

一个男人，和一个女人，如果按照简单的观点来看，1+1=2所以他们就是两个人，但是按照复杂性的观点来看，由于他们两人之间可能产生各种带有不确定性的关系，比如他们结婚了，那么就会组成一个家庭，其涵义将远远超出两个人，所以1+1>2。

在复杂系统当中，各元素间的互动关系，元素与环境间的互动关系，正是产生复杂性的由来。

过去有很长一段时间，统治科学研究的哲学观点是还原论，也就是把复杂的拆分成简单的、高级的拆分成低级的，如果每个基本体的规律都研究清楚了，那么它们组合而成的高级体的规律问题也就迎刃而解了。然而，近年来越来越多的研究者发现，有太多问题无法用这种方法来解决，因为整体的行为往往要比其中各个部分的行为复杂得多，所以，必须将系统作为一个整体来研究，这就是整体论的观点。当然喽，这可不是说从此就不需要研究个体行为了，个体是整体的基础，个体不清楚，遑论整体？整体论只不过是说，个体组成整体时，并非简单的叠加，而必须考虑它们之间的关系，及其对整体行为的影响。

海斯给出了一个公式：复杂行为=简单规则+丰富关联，这个公式非常清楚，复杂系统整体行为、个体、个体间的相互关系三大要素一目了然。

说到这里，复杂网络的面目应该渐渐清晰起来了——它具有网络结构，它的各节点间具有丰富的关联性。可想而知，如果网络节点数量很少，也就谈不上什么"丰富的"关联性，因此复杂网络通常具有数目巨大的节点数量，和高度复杂的网络结构。

复杂网络什么样？

1987年，全球20位来自经济学、物理学、生物学、计算机科学等领域的宗师级科学家聚集在圣菲研究所，话题是经济学。但这些研讨会的最终结论后来推广到了整个复杂系统。

首先，复杂系统是许多因素彼此同步作用的网状体系。在一个胚胎中个体因素是细胞，在一个经济体系中个体因素是人。细胞与人生活在一个由其他因素相互作用产生的环境之中。细胞与人不断地对体系中其他因素的作用作出反应，因此环境就永远在发展变化。

其次，在胚胎的发育中，没有领头细胞，同样在经济网络或是互联网中也没有所谓的"总控制"。诚然，国家能够通过宏观调控对经济产生一定的影响，但总体而言，经济是由千百万个个体每天的决策所产生的结果。经济体系中的协调行为出自于个体之间的竞争或合作。

第三，这也是复杂系统最关键的特征，复杂系统中的众多个体

会积累经验，并逐步适应不断变化的环境。我们知道生物体能够进化，人也一样，人将通过适应世界和积累经验不断改进自身。这第三项特征是如此重要，遗传算法发明人霍兰就说：“适应性造就复杂性”，以至于有人干脆称复杂系统为复杂自适应性系统。当然复杂性产生的机制很多，但适应性肯定是其中绕不过去的关键点。

复杂网络作为复杂系统的一员，当然也具有复杂系统的特性。除了上述已经提到的之外，还有一些很有意思的特性。

比如“沙堆”现象。1987年，三位科学家巴克、汤超和威森费德玩起了小孩子的游戏：堆沙堆。他们把沙粒缓缓地堆到一个台子上，一开始沙堆平缓增长，但到一定程度时，沙堆就不可能再增加了，换句话说，这时候来到了一个临界点，一旦踏过这个临界点，再加入哪怕一丁点沙子，都可能造成整个沙堆小区域或大面积的滑坡。

这个游戏可能很多人小时候都曾经玩过，但是从最简单的现象提取出重要的规律那正是科学家们的特长。通过这个实验，巴克等人提出在临界点上，复杂系统将打破原有的平缓渐进式的演化过程，代之以一种类似雪崩的方式。2007年由美国次贷危机引发，旋即席卷全球的经济危机，想必大家还记忆犹新，所谓“冰冻三尺非一日之寒”，这次危机的根源早在多年之前就已种下，但此前一直处于沙堆累积的过程，直至踏过了临界点，危机仿佛突然爆发，这就是体现在经济网络中的“沙堆现象”。

现在让我们来看看，到底什么样的网络算是复杂网络。

城市交通网络，毫无疑问是一个复杂网络，行人、机动车、道路、环境四大要素互相联系、互相制约、互相依赖，它们必须组合在一起才能构成叫交通网络。它有这么些特点：1.节点众多，任何一个行人，一辆机动车都可以作为单独的节点；2.关系复杂，行人与行人、行人与机动车、机动车与道路……形成了多种多样的关系；3.动态网络，各元素之间的关联随时可能断开，或者连接，网络结构是不断变化着的；4.临界突变性，某些因素的微小变化，例如机动车事故，就可能出现交通堵塞的突变现象；5.自适应性，路是死的，人是活的，人总是会选择最方便的道路出行，遇到交通堵塞等现象，会主动绕行，这样就形成了各元素间的互动关系。

人际关系网络，是复杂网络的又一个经典案例，同样的，它具有节点众多、关系复杂、自适应性、动态网络等等一系列的特性。

好了，现在我们应该知道复杂网络是什么样的了。紧接着一个问题又来了，要怎么研究复杂网络呢？莫说全球人口已跨过整整60亿大关，要描绘出一张全球人际关系网来简直是不可能任务，就连一个小城市的交通网络，由于环境的变化、人与机动车的互动关系、各种突发状况等，也不可能完整而清晰地描述出来。连描述都做不到，又怎么做研究呢？

这个问题，别说你头疼，科学家们也在头疼。毕竟复杂性科学也好，复杂网络也好，只是一门刚刚起步的科学，物理学等待了何其漫长的时间才等来苹果树下的牛顿，而复杂性科学目前仍在等待。事实上，科学的发展又何尝不是一种复杂过程？沙堆到达临界点时的雪崩固然让人兴奋，但沙堆的积累又何尝不重要。

六度分隔理论与小世界模型

上世纪60年代，美国哈佛大学的社会心理学家米尔格伦提出了“六度分隔”（Six Degrees of Separation)的理论。简单来说，“六度分隔”就是在这个社会里，任何两个人之间建立一种联系，平均需要六个人（不包括这两个人在内），无论这两个人是否认识，生活在地球上任何偏僻的地方，他们之间只有六度分隔。

这个理论很迷人，如果是这样的话，那么我们想要认识奥巴马或者布莱德·皮特，中间也许只要经过几个人的介绍。那真是太有趣了！事实是否如此呢？

六度分隔理论源于这样一种现象：有的时候我们刚刚结识了一个陌生人，聊着聊着，却忽然发现原来我们都是某个人的朋友，或者我们居然是校友，还上过同一个老师的课……叫人忍不住感叹这世界真小。

于是，米尔格伦做了一个著名的实验，他选定了两个风马牛不相及的人作为目标，一位是马萨诸塞州一位神学院研究生的妻子，另一位是波士顿的证券经纪人。然后招募志愿者，请他们用自认为尽可能少的传递次数，将一封信寄到其中一个目标人物手里。在最终成功的投递中，最短的投递环节只有3，而平均是6。

于是，著名的“六度分隔”理论就被提出来了。

当然，实际上米尔格伦当年的实验是很成问题的，因为总共只发出300封信，而投递成功的则不过几十封，其余的都在半道上不了了之了。

但是这个理论本身却很吸引人，以至于到了今天，随着计算机网络和信息技术的高度发展，人与人的关系日益紧密，对这个说法感兴趣的人也越来越多。

到了2001年秋天，又有一位科学家开始重新组织类似的实验。

前面说过，现实中的网络关系，例如人际关系网络或是城市交通网络，很难准确描述，但这不等于说一点办法也没有。科学家们一般采用建模的方式来解决这个问题：根据实际情况，选择主要特征，建立相应的参数，构成可以模拟现实的模型。一开始，比较容易想到的是随机图，例如，把一个城市的人都当作节点，互相间认识的可能性遵循某个概率值，这样就构成了一张随机图。但是这种图显然太粗糙了。俗话说得好，“物以类聚，人以群分”，无论物还是人，其间的关联都不是完全随机的，比如住得近的人，或者具有相同兴趣爱好的人显然互相认识的可能性就要大一些。



按照“六度分隔”理论，街头的陌生人可能有共同的朋友

1998年，美国康奈尔大学的沃兹和史特劳格兹率先提出了“小世界模型”，一举将复杂网络研究推入了新的时代。小世界模型，简而言之就是同时考虑了节点间连接的必然性与偶然性，因此被广为接受。

正是沃兹成立了研究小组，建立了“小世界项目”网站，进行了一次在线实验。他们选定了一些目标人物，包括各种年龄、种族、职业和社会阶层。志愿者注册之后就会获得目标任务的信息，然后用E-mail中转的方式，设法把信寄给目标人物。这次实验的规模比米尔格伦实验大得多了，选取了13个国家的18名目标人物，共有166个国家和地

区的6万名志愿者报名参加，最后达到目的地的电子邮件共有384封，尽管成功率仍然不高，但平均转发次数的确是6。

沃兹实验告诉我们一个好消息，我们和奥巴马或布莱德·皮特之间，只隔着很少几个人。坏消息则是，这样的中转结识方式中间变数很多，正所谓"看得见不一定够得着"，如果遇到中间人即使认识也不肯给予帮助的情况，那么很容易中断。

无独有偶，美国弗吉尼亚大学的科学家建立了一个电影演员数据库，输入演员名字就可以知道他的培根数。所谓培根数，指的是每个演员和凯文·培根之间的间隔数。例如输入周星驰的话，就可以得到这样的结果：周星驰在《豪门午宴》中与洪金宝合作，洪金宝则在《死亡的游戏》中与科林·坎普合作，科林·坎普在《陷阱》中与培根合作，所以周星驰的培根数就是3。全数据库60万个演员的平均培根数为2.944，这意味着，数据库中任意两个演员，通过培根做跳板的话，产生关联的间隔是2.944的两倍，刚好约等于6。

这真是一个神奇的数字。尽管并没有获得理论上的验证，但越来越多的实验似乎证明了，六度分隔理论很可能是正确的。而运用这一理论，通过熟人、熟人的熟人……将会迅速扩张成一张社会网络，这其中蕴含着巨大的商业和社会潜能。

而这还仅仅只是复杂网络研究的小小一角而已。

弱连接的优势与社会网络

又是一个社会学家做的实验。还是在上个世纪60年代，哈佛大学研究生马克·格兰诺维特在波士顿地区调查了300个人，这些人都是刚刚换了工作，或者最近才被雇佣，结果他发现，当人们找工作的时候，经常是依靠认识人的介绍，然而有趣的现象是，那些关系紧密的朋友（强连接）反倒没有那些关系一般甚至只是偶尔见面的朋友（弱连接）更能够发挥作用。

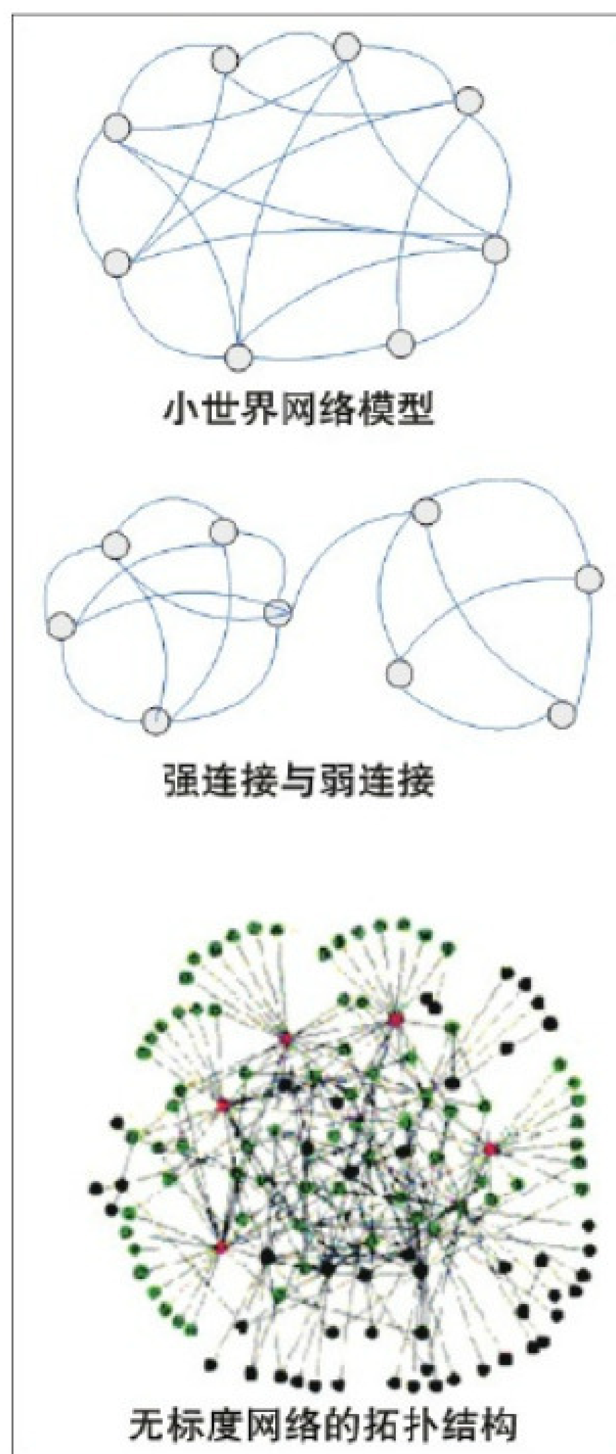
这倒是符合我们中国的一句古话："踏破铁靴无觅处，得来全不费工夫"。你在熟人圈子里转悠来转悠去也没有结果的事，可能在一个偶然之下，遇到一面之交的人，就轻而易举地解决了。

格兰诺维特这篇题为《弱连接的优势》的论文命运多舛，1969年投稿被退，直到4年后才得以发表，但其后便成为一时之选，大凡谈到人际关系、网络信息传播必被引用，时至今日，已经成为社会学最经典的论文之一。

如今，格兰诺维特已成为一代社会学大师，继续从事社会网络研究。

在社会这个复杂网络中，"认识"经常比"熟知"更有价值。因为"人以群分"，社会关系往往具有小团体特性，具有相同兴趣爱好、相同工作，或者生活在同一个圈子里的人，往往习惯于在一个小团体中打转。而两个不同的小团体之间，常常仅仅依赖于双方各有一名成员互相认识而形成唯一的一条通路，这条通路就称为"桥"。桥在信息扩散上极有价值，因为它是两个团队间信息通常的关键，但它必然是弱连接。为什么呢？因为如果是强连接，就会造成呼朋唤友的效应，使得团体之间大面积重叠，就谈不上是不同的小团体了。

所以现在你知道了吧，如果你想要更好的信息获取渠道，就不能只在小圈子里发展强连接，而要多多扩展弱连接。这在商业上也极有价值：新的发明、新的产品往往要通过弱连接才能最大程度推广出去，否则兜来兜去也就在一个小范围内打转。


小世界网络模型

强连接与弱连接

无标度网络的拓扑结构

互联网的阿喀琉斯之踵与无标度网络

2000年7月，《自然》杂志封面文章的标题为《Internet的阿喀琉斯之踵》。阿喀琉斯之踵的典故想必为大家所熟知，通常我们把某一事物的致命弱点成为阿喀琉斯之踵。这篇文章指出了互联网的致命弱点：当对于某些关键节点进行蓄意攻击的时候，就可能给互联网带来崩溃式的灾难。

这与互联网本身的特性有关。1999年，物理学家巴拉巴斯和埃尔波特提出了无标度网络模型，这是继小世界模型之后，复杂网络研究又一次革新性进展。这种网络模型和前面提到的小世界模型有所不同，它更多地参考了互联网的特性：首先，网络的规模是在不断扩大的，比如互联网上每天都会诞生新的网站和网页；其次，节点存在"富人更富"效应，也就是说，新诞生的节点更乐意于那些连接度大的节点连接，比如网页和网站上超文本链接更有可能指向新浪、网易等著名站点，这就使得那些原本就"热闹"的节点会更加热闹。

正是后面这一点造就了互联网的阿喀琉斯之踵。科学家们发现，无标度网络最重要和最基本的特性之一，就是"坚强而又脆弱"。说它坚强，因为对于漫天撒网式的随机攻击，无标度网络受到的影响很小：条条道路通罗马，这条路不同了，可以绕道走，网络仍然是通畅的。然而，无标度网络又是脆弱的，如果对前面说到的那类连接度很大的关键性节点进行攻击，那么就很可能造成整个网络的瘫痪，换句话说，如果罗马被攻陷了，那么需要通过罗马中转的周边城市的交通也就瘫痪了。

当然也不用太紧张，这只是一个理论，由于互联网的庞大，其中的关键节点相对整个网络来说尽管是少数，但绝对数字仍然很可观，因此要造成整个网络的瘫痪，蓄意攻击也得够猛烈才行。

总之，小世界网络和无标度网络是当今复杂网络研究中最基本的两种模型，围绕它们，科学家们还修正发展出了更多种类的网络模型，借助它们，才能对复杂网络的特性做研究。

而上述所说，其实也只是复杂网络科学的一鳞半爪，如果你对复杂网络有兴趣，不妨专门做些研究，说不定你就是这门新兴学科等待着的牛顿呢？



高手之高高手
——数码照片处理软件横向评测

■贵州 逍遥

关键字：数码照片处理 横评

在网上发布几张照片，很可能你就能成为网络红人。越来越多的电脑用户喜欢将自己的照片发布到博客、论坛或是网络相册中，不过照片从拍摄到发布，并不是简单的直接上传即可。真人再漂亮再帅，拍摄技术不好，那么照片发布的效果就很差；反之，真人也许只是丑小鸭，拍摄之后进行一下简单的PS处理，就能变成网络上万众瞩目的白天鹅。

是否为Photoshop软件复杂的图片处理操作而苦恼呢？想找一款既体现个性、又让图片处理过程变得快乐的软件吗？接下来我们就向大家推荐几款流行易用的图片处理软件，相信你会找到你所需要的。

一、免费易用为标准——参评软件列表

由于本次评测主要针对普通用户，因此主要选择了一些流行的简单易用且免费的数码照片处理软件，对于PhotoShop之类大块头功能强大但操作复杂的软件均未作考虑。

软件名称	光影魔术手	可牛影像	美图秀秀	iSee图片专家
软件版本	3.1.1.58	1.7.0.1002	1.6.2.1000	3.7.5.3
软件大小	13.35MB	7.98MB	11.4MB	16.31MB
软件授权	免费	免费	免费	免费
适用平台	Windows 2000/XP/Vista	Windows 2000/XP/Vista	Windows 2000/XP/Vista	Windows 2000/XP/Vista

在参评的几款软件中，美图秀秀和可牛影像是新近流行的两款数码照片处理软件，其侧重于非主流照片制作宣传，但事实上对普通数码照片处理需求能完全满足，并且易用强大。而光影魔术手和iSee图片专家，早已是用户众多且耳熟能详的数码照片处理软件了。这两款老牌数码照片处理软件在可牛影像和美图秀秀等新秀的冲击下，也开始不断更新功能。

二、界面易用性与图片格式支持

不同层次的用户对软件界面的要求也不同。用惯了PhotoShop之类软件的高级用户，再看可牛影像、光影魔术手之类的软件，将会觉得这些软件界面不免有些简陋。而普通用户则觉得PhotoShop界面复杂难于操作，反而美图秀秀、光影魔术手之类的软件更加直观容易上手。对于普通用户，数码照片处理软件的界面应该更加易用直观，甚至漂亮卡通一些也无妨。

软件名称	光影魔术手	可牛影像	美图秀秀	iSee图片专家
软件界面	良好	优秀	优秀	一般
支持常见图片格式	GIF、JPG、JFIF、JPEG、PNG、BMP	GIF、JPG、JPEG、PNG、BMP	GIF、JPG、JPE、JPEG、PNG、BMP	GIF、JPG、JPE、JPEG、PNG、BMP、TIF、TIFF
支持非常见图片格式	RLA、RPF、CEL、PIC、CUT、EPS、PCD、PSP、PDD、PSD、PBM、PGM、BW、RGB、RGBA、SGX、FAX、ICB、TGA、VDG、DIB、RLE、PCC、PCX、RAW、	RAW、WBMP	无	JIF、JFIF、THM、、JP2、J2K、JPC、J2C、FAX、G3F、G3N、RLA、RPF、CEL、PIC、CUT、EPS、PCD、PSP、PDD、PSD、PBM、PGM、BW、RGB、RGBA、SGX、FAX、ICB、TGA、VDG、DIB、RLE、PCC、PCX、RAW
图片大小	无限制	无限制	无限制	无限制

1.界面布局

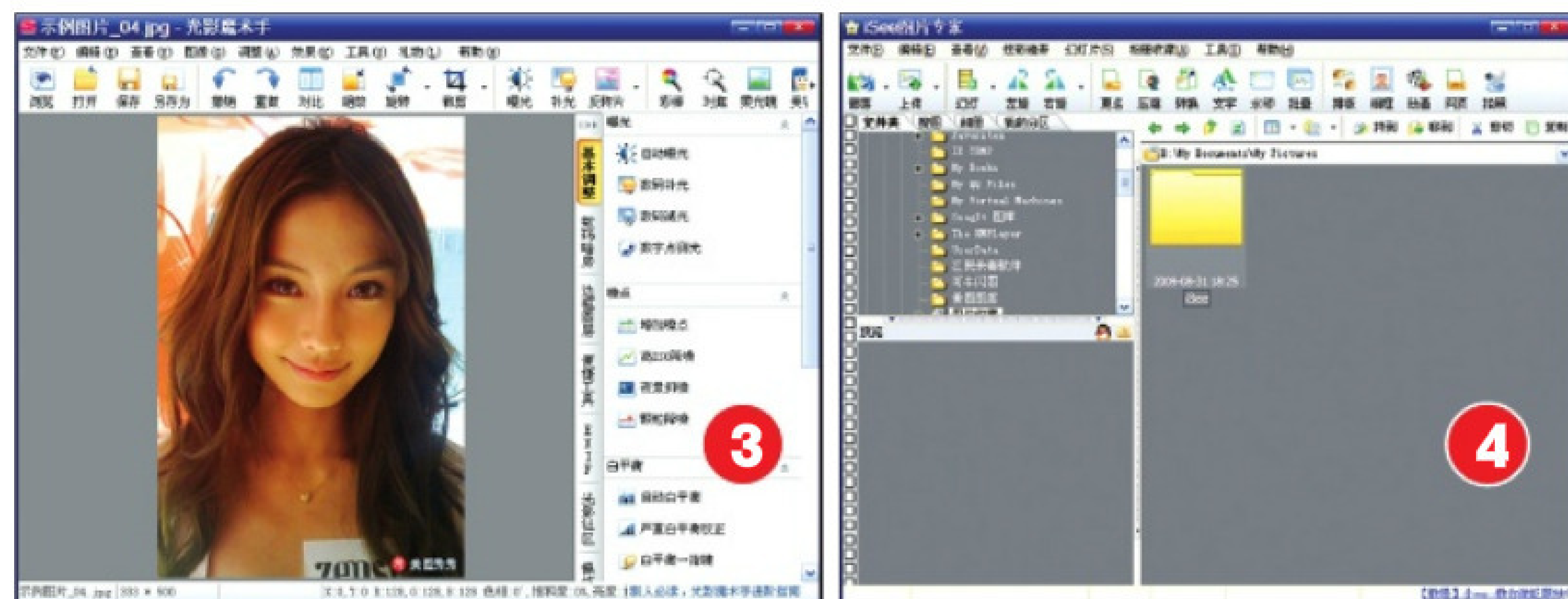
可牛影像（**图1**）、美图秀秀的界面（**图2**）都非常漂亮舒适，各大功能模块以不同的选项页区分，简单的鼠标点击和调节即可完成操作，显得直观易用。可牛影像和美图秀秀这两款软件，都是按照用户的使用目的进行界面功能划分。所有功能被统一归集在了“图片处理”“人像美容”“场景”“文字”等标签下，从而使得条理更加清晰，软件操作更加方便易用。



光影魔术手的界面设计中规中矩，采用了菜单、工具条与浮动面板的功能排列方式。和可牛影像、美图秀秀两款软件相比，光影魔术手的界面不够直观，除了在工具栏预设了一些常用按钮之外，所有功能都被分门别类地放置在了界面右端（**图3**）。光影魔术手的这些按钮，全都是基于功能进行的划分，比如曝光、白平衡等，并不适用于那些不熟悉电脑后期处理的用户使用。

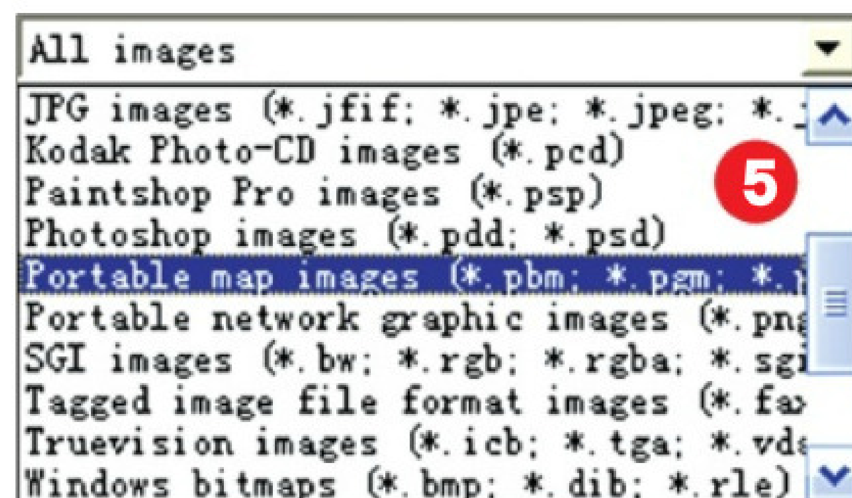
相比之下，iSee图片专家的界面设计就有些简陋了，工具栏与功能面板上的图标不够美观，整个界面没有漂亮的主题皮肤色，有点类似WinXP系统的“Windows经典”未启用主题的单调感觉（**图4**）。虽然在功能安排上也是易于操作的，但总不如可牛影像、美图秀秀更直观方便。





2.支持格式

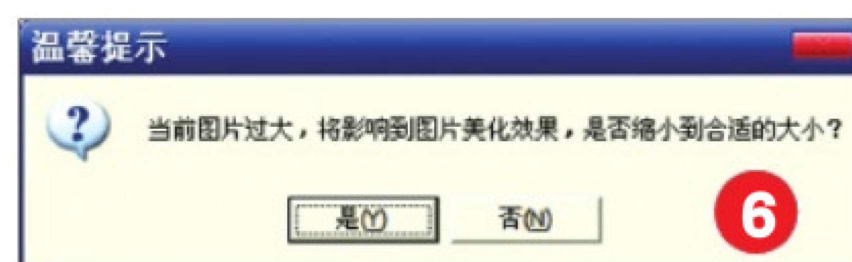
美图秀秀和可牛影像所支持的图片格式都比较少，光影魔术手相对多得多（**图5**），而iSee图片专家所支持的图片格式是最全面的，这两款软件不仅支持常见的图片格式，还支持各种少见的图片格式，包括一些特殊的照片处理或3D制作软件制作生成的图片，都可直接导入这两款软件中进行处理。



小提示：RAW图片格式

RAW格式是直接读取传感器（CCD或CMOS）上的原始记录数据，也就是说这些数据尚未经过曝光补偿、色彩平衡、GAMMA调校等处理。说白了就是没有经过任何后期处理因素而照出的图像，不经过压缩。因此，专业摄影人士可在后期通过专门的软件，如Photoshop，来对照片进行曝光补偿、色彩平衡、GAMMA调整等操作。

另外，网上传言美图秀秀不支持大于500像素的图片，在测试中发现，在打开大于500像素的图片时，美图秀秀会弹出提示：“当前图片过大，会影响到图片美化效果，是否缩小到合适的大小？”（**图6**）。点击确定按钮，美图秀秀会自动将照片缩小到350×500像素。如果点击否的话，图片将不被改变大小尺寸。其他几款软件也同样支持大像素的图片。



点评：

美图秀秀和可牛影像的界面是最直观漂亮的，它们的标签式功能区分非常易于操作，即使从未接触过照片处理的用户也能很轻松的上手，根据自己的目的完成需要进行的操作。光影魔术手和iSee图片专家采用的是传统的数码处理软件界面与操作方式，对于使用过其他数码照片处理软件的用户来说是很亲切熟悉的，但对于刚接触照片处理的普通用户来说，却很难于操作。

但是相对于出色的界面与易用性，可牛影像和美图秀秀在不同图片格式支持方面显得比较欠缺，远不如光影魔术手和iSee图片专家支持的图片种类多，但是从它们所面对的用户群体来看，对常见普通图片格式的支持也足以满足需要了。

三、弥补拍摄的缺憾——照片编辑修复功能

并不是每个用户都是拍摄高手，加上拍摄环境的影响，拍出各种有瑕疵的照片也是常事。为了还原修正照片到满意的效果，往往需要借助数码照片处理软件进行优化处理。在本项功能测试中，我们主要对各款数码处理照片的修正编辑功能进行评比，需要注意的是，由于人像处理在各种照片处理中比重非常大，因此本项修正编辑功能测试中主要测试与人像照片处理相关的项目。

功能\软件名称	光影魔术手	可牛影像	美图秀秀	iSee图片专家
裁剪	√	√	√	√
抠图	√	√	√	√
尺寸调整	√	√	√	√
旋转	√	√	√	√
扩边	×	×	×	√
亮度	√	√	√	√
对比度	√	√	√	√
饱和度	√	√	√	√
修正色调	√	√	×	√
补光	√	√	√	√
减光	√	×	×	√
柔光	×	×	×	√
颜色增强	√	√	×	√
白平衡	√	√	×	√
锐化	√	√	×	√
模糊	√	×	×	√
去红眼	√	√	√	√
人像褪黄	√	√	×	√
RGB调整	√	√	×	√
RGB色阶	√	×	×	√
RGB曲线	√	×	×	√
数字点测光	√	×	×	√
调整色相	√	√	×	√
降噪	√	×	×	√
增噪	√	×	×	√
数字去雾	×	√	×	√

从上表中可看出，美图秀秀的图片修正编辑功能比较少，仅提供了简单的图片编辑和一些亮度、对比度、补光、与去红眼的修正功能。在美图秀秀的“图片处理”标签页中，也仅有几个简单的图片微调按钮（图7），功能显得简单了一些。

可牛影像的功能相对较丰富，在“图片编辑”标签页中提供了智能修复的功能，可对人像照片进行自动亮白、去雾、补光、白平衡、锐化等修复操作（图8）。在对图片进行普通的修复处理时，使用智能修复功能非常方便，无需用户进行手工设置调整，通常能获得很不错的效果。



作为一款颇受好评的照片处理软件，光影魔术手为用户提供了非常完备的照片修复功能。在它的右侧边栏中，除了最常见的“曝光调整”“色阶曲线”“数码加减光”“消除红眼”“自动除噪点”功能之外，还可看到“柔光镜”“人像褪黄”“数字点测光”这样一些特色功能（图9）。绝大多数功能，全都提供了效果预览及力度滑杆，便于用户自行掌控最终的照片修复效果（图10）。

iSee图片专家支持的图片修正与编辑功能是最全面的（图11）。例如在图片编辑中提供了自动扩边功能，可根据用户需要按指定的比例进行扩白边。在图片修复功能中，仅一个模糊功能，iSee图片专家就提供了自动模糊、高斯模糊、运动模糊、旋转模糊、收缩模糊等多种调节方式。在降噪处理时，提供了自动降噪与精确度的细节降噪处理，可满足不同用户的需要。



什么是锐化、降噪、去雾？

锐化可增加相邻像素的对比度使色彩之间的分界更明显，让图片看起来更加清晰，适用于一般噪点不多的照片优化；降噪就是降低照片中的噪点，适用于手机夜景模式下拍摄的噪点比较多的情况；去雾就是去掉因雾天、雨天或轻微曝光过度引起的灰蒙蒙的效果。

除了照片编辑与修正功能的丰富程序外，照片编辑与修正的易用性与效果也是很重要的。以编辑功能中的抠图为例，可牛影像具有“自由抠图”“圆形抠图”“矩形抠图”“圆角矩形抠图”“五角星按钮”和“六角星按钮”等多种抠图方式（图12）。



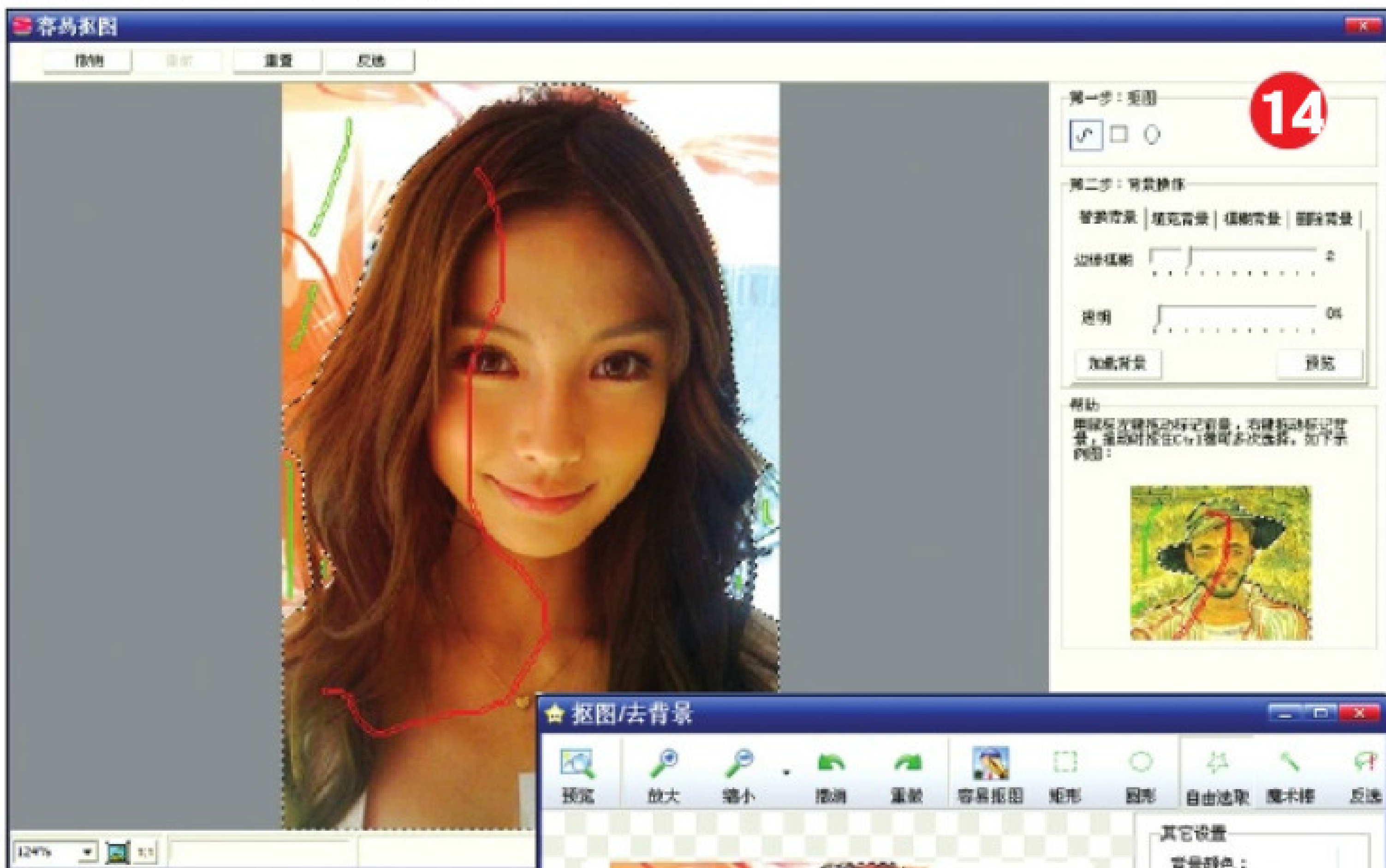
选择其中的“自由抠图”工具后，鼠标指针会变成一只画笔，按住鼠标不放在人像的周围勾勒，直到回到起点处将人像抠出。可先大概做出一个选区，然后再通过调节节点的方式，慢慢对选区进行调整。在选区上点击鼠标右键，还可添加节点。这大大降低了抠复杂图形的难度。特别是在可牛影像中，还提供了“智能选中笔”的抠图方式，通过简单的鼠标划线的方式，就可自动智能的进行抠图，非常适合对图片处理一窍不通的用户。

美图秀秀的抠图功能就简单一些，同样是使用鼠标将人物的轮廓勾勒出来，一旦选择完毕，就无法对选区进行细致调整（图13）。在美图秀秀中是没有调整选区功能的，



只能使用“重新抠图”再抠一次，或使用“返回上一步”命令一次次的取消最近的抠图选择。

光影魔术手也只提供了曲线、矩形、椭圆三种选取工具，支持鼠标划线智能抠图。智能抠图使用方法非常简单，手动鼠标左键标记要抠取的图片前景部分，用鼠标右键标记要去除的背景部分，可配合Ctrl键进行多选标记。选择完成后，软件就会自动分析前景与背景，智能的抠图（图14）。虽然在调整选区功能上也是比较弱的，不过智能抠图效果还是非常不错的。





iSee图片专家的抠图功能也非常的强大，除提供了矩形、圆形、自由选择等多种选取方式，还提供了与PhotoShop中功能相似的魔术棒、反选功能等（图15）。另外，在iSee图片专家中还有一个“容易抠图”插件，与光影魔术手有些相似，抠图效果也很不错。

点评：

从照片编辑与修正功能的丰富程序上来说，iSee图片专家无疑是最全面的。光影魔术手也强于可牛影像和美图秀秀，而后两者的功能虽然不如iSee图片专家和光影魔术手丰富，但对于普通的人像处理来说，已基本够用了。

从照片编辑修正功能的效果来看，可牛影像的效果非常不错，比如它内置的智能修复功能，一键修复后的效果很令人满意。特别是在智能抠图功能和效果上，可牛影像的表现非常优秀。iSee图片专家的各种功能效果也是很不错的，但更偏重于用户的手工调节修正。光影魔术手的效果也不错，不过同样依赖于用户的调节设置。美图秀秀在抠图等表现上不尽人意，智能度不够高，给用户的手工操作自由度也不够，希望能对此进行改进。

四、变美变帅——人像美化功能

好皮肤占漂亮的一半。在拍摄的人像照片中，真实的人像皮肤往往不是很好，有的粗糙暗淡，甚至还有一些雀斑，因此常常需要对皮肤进行一些美化。美化皮肤在人像照片美容处理中是极为重要的一步，现在我们来看看可牛影像和美图秀秀等几款软件的皮肤美化功能谁更强。

在进行人像皮肤美容时，一般首先执行“一键磨皮/祛痘”功能，可瞬间让人像的皮肤变得光滑细腻，同时还可通过调整“力度”滑块的位置来调节磨皮的强度，直至满意。另外在磨皮时，可能导致人像背景、头发、饰物等无关部分会由于磨皮而导致有一些模糊。此时可选择“橡皮擦”工具，并调整画笔的大小，在无需模糊的部分涂抹，就可擦掉模糊效果而使其变得清晰。

功能\软件名称	光影魔术手	可牛影像	美图秀秀	iSee图片专家
一键磨皮/祛痘	√	√	×	√
局部磨皮/祛痘	×	√	√	√
一键亮白	√	√	×	√
局部美白	×	×	√	√
橡皮擦	×	√	×	√
画笔大小调整	√	√	√	√
画笔力度调整	√	√	√	√

通常使用一键磨皮/祛痘后，人像的皮肤已得到了极大的改善，但是仍然会有一些较大的“斑点”存在。如果再次使用一键磨皮/祛痘功能，图像可能会失真，此时可使用“局部磨皮/祛痘”功能。设置合适的画笔大小，并调整好力度值，然后手工在有斑点的皮肤处点击，就可将斑点祛除。

同样的，皮肤亮白处理功能也与磨皮祛痘相似，先使用一键亮白进行整体处理，再进行局部亮白处理。并可使用橡皮擦等工具，去除一些不需亮白处理的部分，使人像照片更加真实。

几款软件均可对人像进行磨皮和美白处理，但在功能和操作上各有不同。

在可牛影像的“人像美容”中提供了一键磨皮/祛痘和局部磨皮/祛痘的功能，并且可在一键磨皮之后使用橡皮擦，对被模糊的背景、发饰等部分擦除还原，照片处理后更加真实一些（图16）。可牛影像的皮肤亮白功能，也提供了整体一键亮白，虽然未提供局部亮白处理功能，但结合橡皮擦的细化擦除功能，可去除无需美白处。


16

美图秀秀只提供了局部磨皮祛痘去斑的功能（图17），如果想对人物的皮肤整体进行磨皮需要一步一步操作；在进行皮肤美白时，也必须通过画笔一点一点在人物皮肤上涂抹来达到美白皮肤的目的。


17

而光影魔术手则恰恰相反，只提供了一键磨皮和美白的功能（图18），但未提供局部磨皮与美白。虽然一键整体美白功能，可满足常见照片处理需要，但对于特殊的照片需进行局部加强美化处理时，还是有很多不足。


18

相比之下，iSee图片专家的功能是最为全面丰富的。它的一键磨皮和美白效果非常好（图19），同时局部磨皮祛痘与皮肤亮白功能也能弥补一键处理的不足之处，使人像皮肤处理达到最满意的效果。


19

点评：

参评的各款软件都提供了人像皮肤美化功能，只是在操作的难易与效果上有所区别。

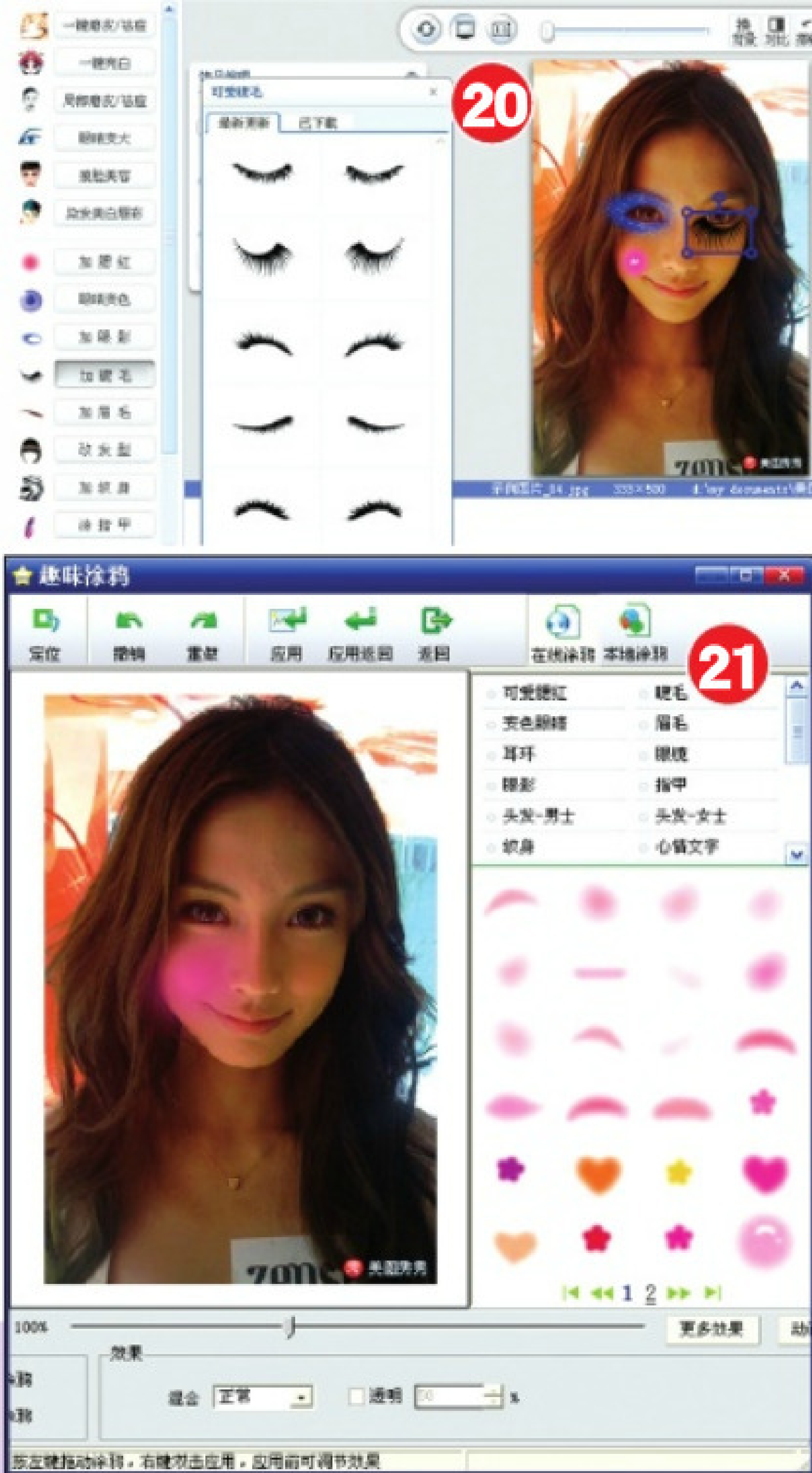
可牛影像进行皮肤美化非常方便简单，使用一键美化功能后，基本上就可得到令人满意的效果。iSee图片专家的功能丰富强大，智能磨皮美肤与手工操作相辅，特别适合老手使用。

光影魔术手的磨皮美肤功能自由度不够高，只能使用软件的智能磨皮，无法对局部细节进行处理操作。而美图秀秀则只提供了局部磨皮美肤功能，用户需要精细操作才能获得满意效果，比较费时。

五、大变妆——人像变脸功能

除了为人像照片进行磨皮美肤操作，人像美容还包括很多细节，比如眼睛变大、改变脸型、美白唇彩、加腮红、加眉毛、改发型等。在本项测试中，我们重点对各人像美容功能进行了对比评测。

功能\软件名称	光影魔术手	可牛影像	美图秀秀	iSee图片专家
眼睛变大	×	√	√	√
瘦脸美容	×	√	×	√
染发	×	√	√	√
唇彩	×	√	√	√
加腮红	×	√	√	√
眼睛变色	×	√	√	√
加眼影	×	√	√	√
加睫毛	×	√	√	√
加眉毛	×	√	√	√
改发型	×	√	√	√
加纹身	×	√	√	√
涂指甲	×	√	√	√
加美容饰品	×	√	√	√



从评测列表中，可明显看出美图秀秀和可牛影像之类非主流照片处理软件与传统数码照片处理软件的不同之处来。加腮红、眉毛、睫毛，眼睛变大变色等，都是典型的非主流照片或“萌”照片中必备的要素。在可牛影像和美图秀秀中，提供了非常丰富的此类人像美容功能（图20）。用户需要做的就是在功能项下选择好具体的效果素材，可对其实现简单的调整，整体效果如何就要看组合及创意发挥了。

而光影魔术手没有提供这个功能，当然在光影魔术手中也可通过其他方法实现，不过可能将会花费数十倍的功夫和精力。而同属于传统数码照片处理软件的iSee个人图片专家中，有一个“趣味涂鸦”功能项，也可实现对人像的美容操作，包括腮红、睫毛、眼影等众多DIY修饰项（图21）。

点评：

眼睛变大、改变脸型、美白唇彩、加腮红之类的人像美容功能，是美图秀秀和可牛影像之类非主流照片处理软件与传统数码照片处理软件区别的最典型之处，这些功能为它们赢得了极多的用户，这也反映了这些功能是大量用户所需求的。因此，在传统的数码照片处理软件iSee个人图片专家中，也开始提供类似的功能，而光影魔术手却一直未作改进，缺少这类功能是很遗憾的。

总结与推荐

经过上面的评测，相信我们对各款数码照片处理软件的优缺点已一目了然。

美图秀秀的界面非常漂亮，功能安排也不错，操作起来很方便，易于上手；虽然支持的图片格式比较少，但针对其主流用户群体来说，常见格式基本都有支持，足以满足日常应用。它提供了大量非主流照片制作功能与效果，即使是未接触过照片处理的用户，也可通过简单步骤完成各种非主流照片制作，获得比较满意的效果。总的来说美图秀秀是一款非常简便易用的软件，尤其适合非主流照片处理，不过它在照片编辑修复方面的功能有所不足，如能加以改进，相信会更受用户欢迎。

可牛影像的界面也很美观，无论进行普通人像照片处理，还是要制作非主流个性照片，都可在标签页中方便地找到相应的功能项。它支持数码相机的RAW格式，并提供了简单易用的智能修复功能效果，其内置了丰富的照片风格化和特效处理功能，能很方便地制作出各种效果，并可对照片进行美化，因此也是一款非常适合新手的软件。

光影魔术手是很传统的数码照片处理软件，在各种功能安排上也很清晰易用，但相对可牛影像与美图秀秀来说直观性就差了许多了。光影魔术手支持的图片格式极为丰富，在照片编辑处理功能上非常强，且一些特殊的处理操作效果很专业。不过光影魔术手在人像美容等非主流照片制作上，有着天生的不足，要用它来制作非主流照片非常困难。

iSee个人图片专家功能越来越全面，除传统的数码照片处理外，还提供了流行的非主流照片处理制作功能。从照片编辑修复功能与美肤美妆及数码特效等各方面来说，iSee个人图片专家都表现出色。但是iSee个人图片专家毕竟是立足于传统数码照片处理的，其界面设计与功能安排上都很保守简陋，很难吸引用户的眼球，更无法让非主流用户感兴趣。

综合评价各款软件，相信不同需要的用户可有自己最好的选择。

如果你侧重于制作非主流照片，对编辑功能要求不高，那么选择美图秀秀是不错的，它易于上手，在制作非主流照片方面提供了非常实用的功能，里面的饰品、闪字、场景等都很丰富，并可不断在线更新内容，为用户提供新的乐趣。

如果常常对拍摄的照片不满意，经常进行一些人像照片处理，并将美化后的人像照片制作成非主流照，那么可以考虑可牛影像，其照片编辑修复功能强大而智能，效果很好，非常适合初级用户使用。即使你不需要制作非主流照片，但想简单快速美化人像照，它也同样能胜任。

如果不仅要处理人像照片，还经常要处理一些风景照之类的，光影魔术手和iSee个人图片专家都提供了强大的照片编辑修复功能，不仅适合人像照片处理，同样适合于风景照。这两款软件的编辑处理功能，是可牛影像与美图秀秀所不能比的，如果说可牛影像与美图秀秀是最初级的处理软件的话，这两款软件可算是中级。当然初级与中级之分并不代表软件的优劣，只说明软件适合不同用户的需要。如果偶尔还进行一下非主流照片的处理，那就选择iSee个人图片专家，否则的话，就选择光影魔术手吧。P

系统战争
——WinXP、Vista与Win7性能对比



关键字：性能测试对比

随着微软Windows 7 RTM正式发布，市场形成了Win7、Vista SP2及WinXP SP3自相绞杀的竞争局面。貌似微软被放弃的Vista SP2其实拥有了相当大的市场份额，已失去微软技术支持的WinXP仍然占据着大多数用户桌面，作为Vista同一内核的升级者Win7，能否凭借全新系统特性及最新硬件技术支持彻底击败前两者，结束微软近9年无法升级全新窗口操作系统的尴尬？

■广东 GZ

测试方案

作为性能测试使用的主机硬件为当前市场较为流行的配置。

处理器	AMD Athlon 64 X2 240 2.8GHz
主板	AMD 785G主芯片
显卡	集成ATI RADEON HD 4200
内存	4GB DDR2
硬盘	西数WD SATA 640GB

这套硬件配置特点是主流、低端、整合芯片组全新而且复杂，既能真实反映出三套操作系统在大部分用户硬件上的性能表现，又能有效检验硬件厂商对于Win7的驱动开发进度，同时能体现出久受诟病低端硬件杀手的Vista和全面支持低效能平台上网本的Win7之间的差距。

主机分别安装三套操作系统Win7、Vista SP2和WinXP SP3，系统通过Windows Update更新所有可用升级补丁，全部安装官方硬件网站上对应同版本的驱动程序，除去必要的测试工具和软件之外，不安装其他任何影响性能的第三方软件，同时不对原系统默认设置进行任何更改。

考虑到作为终端用户实际操作体验和理论测试的差异感，测试方案不仅仅依靠专业分类测试工具，而且相应也会尽量模拟同类日常应用操作，例如专业工具对于CPU编码能力测试，仅仅会以子项分数简单标示在测试结果中，事实上相同硬件的理论测试分数常常并没有本质差异，但终端用户实际操作体验却会有很明显差别。

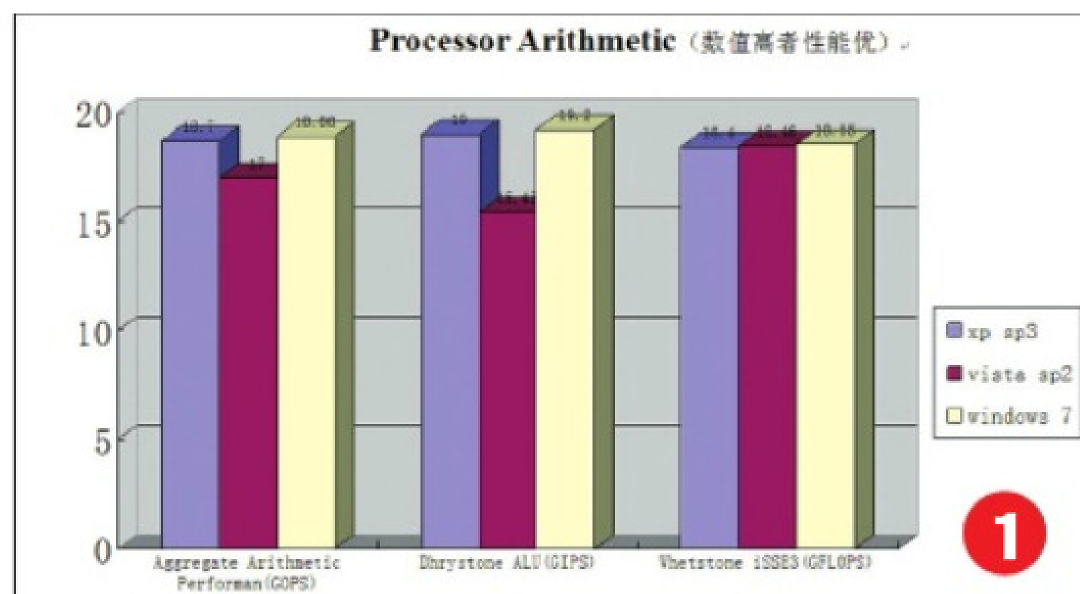
如果将理论测试对应转换为日常最常用的文件压缩测试，视频压缩测试，读者就能简单直观了解相同硬件不同操作系统测试性能差距，同时因为日常压缩应用并不是单纯CPU编码能力的反映，而是涉及到CPU编码、内存缓存、磁盘传输等多种硬件性能的叠加。

基准测试

硬件性能基准测试工具采用Sisoftware Sandra 2009 SP4，作为功能强大的系统分析评比工具，它拥有对计算机硬件设备的各种测试方案，在提供详细硬件信息基础上，可做出设备性能的各种基准对比，因此用户能很直观明了地比较硬件设备在不同操作系统下的性能表现。

1.CPU整体性能基准测试

处理器算术性能测试项目中（图1），Vista SP2成绩远远落后于WinXP SP3成绩，接近11%的性能差距确实有些大，同一内核的Win7中则显然得到了修正，成绩不仅甩开了Vista SP2，并且以微弱优势拔得头筹。这个项目体现了CPU纯粹的计算性能，对任何基于计算的应用都有着直接影响，即使不执行任何第三方应用，用户对于操作系统执行中11%的差距体验也是会相当明显。



处理器多媒体性能测试项目中（图2），就操作系统的开发特性而言，理论上Vista SP2和Win7应该占据成绩优势，当然用于测试CPU属于AMD低端产品，对于以Intel为主导的多媒体指令集支持有限，或更高版本的多媒体指令集测试中Win7会占据优势，但本次测试结果是三者成绩基本持平没有区别。这个项目体现了CPU对于多媒体应用效率，诸如音频、视频、图像编辑、视频编码器、3D和游戏之类性能都会受到直接影响，在许多实际应用上甚至比处理器计算能力更加重要。

处理器多核工作效能的测试结果让人意外（图3、图4），微软一直强调作为新操作系统，Vista和Win7相对于WinXP的最大优势之一，就是渐成主流多核CPU工作效能管理。然而测试的结果却是WinXP SP3占有明显优势，Vista SP2和Win7成绩持平，无论是多核联合带宽还是延时，WinXP SP3均有8%～16%z左右的性能领先。究竟是微软虚假宣传，是工具测试方案不足？笔者猜测是由于测试硬件过于新，事实上测试时AMD都还没有发布785G芯片组，厂商的驱动开发跟不上全新的操作系统，这只有等待新系统成熟后的下次测试来证实了。

处理器加密性能测试项目中（图5），3个操作系统成绩再次完全持平，这个项目体现了CPU对于加密应用效率，加密应用范围并非普通用户理解的那样狭隘，任何一种压缩编码都是属于加密范畴，因此诸如文件压缩解压、网络即时通讯、邮件加密解密之类的性能都会受到直接影响，是人们日常最频繁的实际操作。

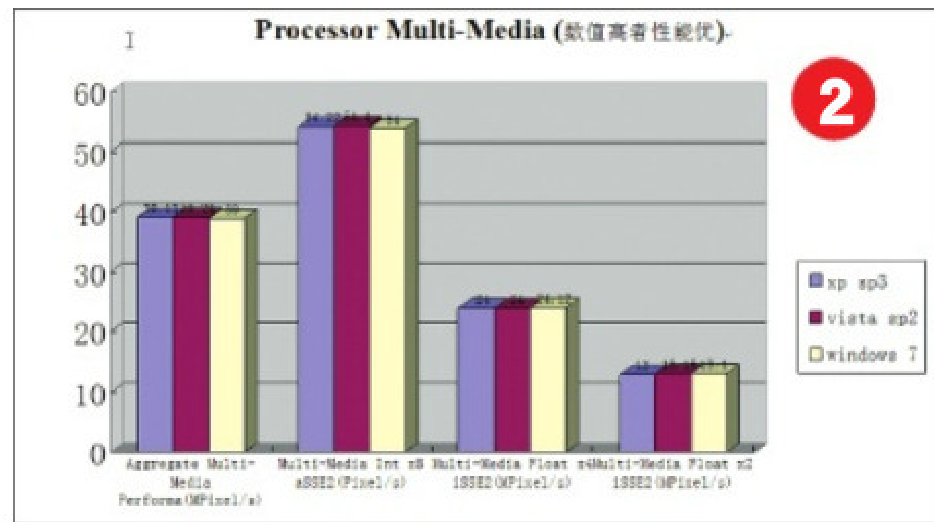
整体CPU性能测试WinXP SP3和Win7成绩基本相当，Vista SP2落于榜尾，WinXP SP3略有些优势，但Win7的潜力可期待。

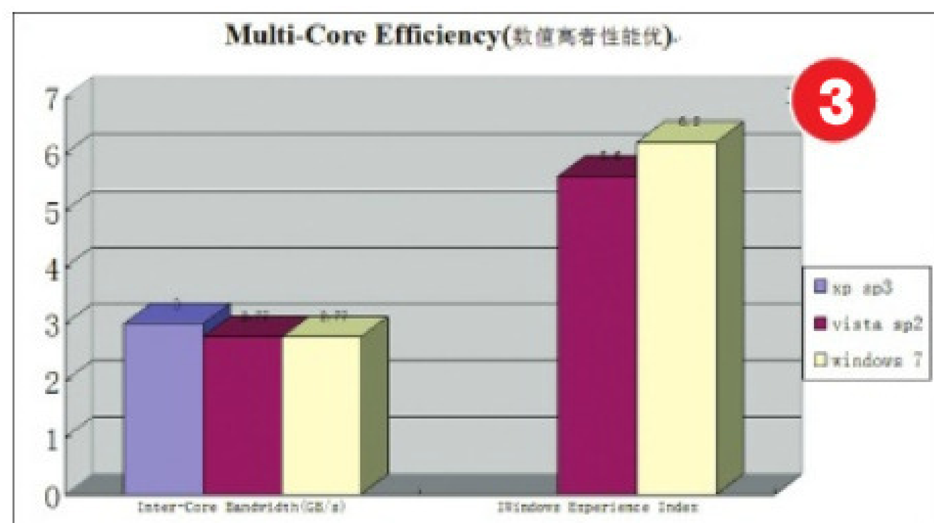
2.显卡整体性能基准测试

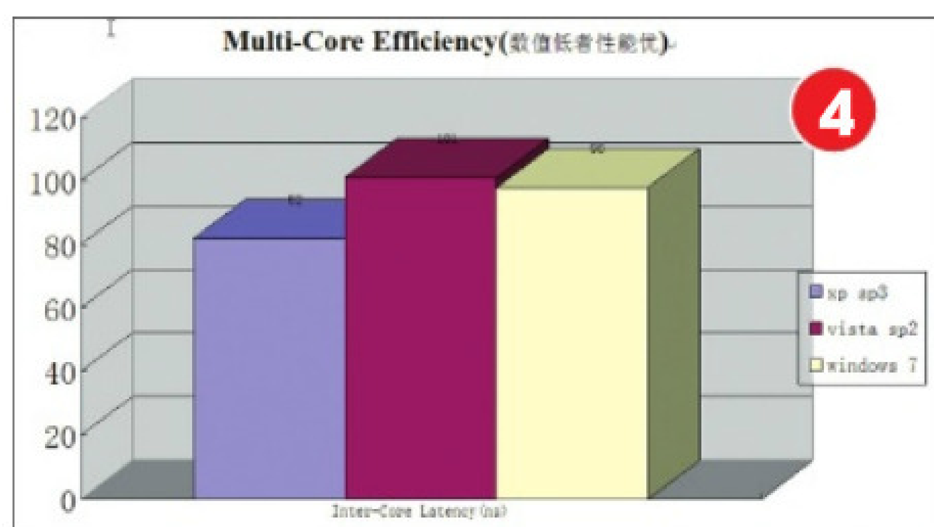
显卡视频渲染性能测试项目中（图6），对于都支持的Direct3D 9，三者测试成绩完全一致；在Direct3D 10和Direct3D 10.1渲染测试中，Vista SP2则领先于Win7，其实两者使用的是同一款驱动，但不仅测试成绩出现了差异，而且Win7的图形环境频频崩溃，Vista SP2基本稳定执行。首先这意味着Win7和Vista SP2的图形环境确实存在差异，其次也再次证明硬件开发厂商的驱动没有跟上微软新系统的脚步。OpenGL渲染替新操作系统挽回颜面，WinXP SP3、Vista SP2、Win7成绩呈阶梯状排列，Win7微弱领先。

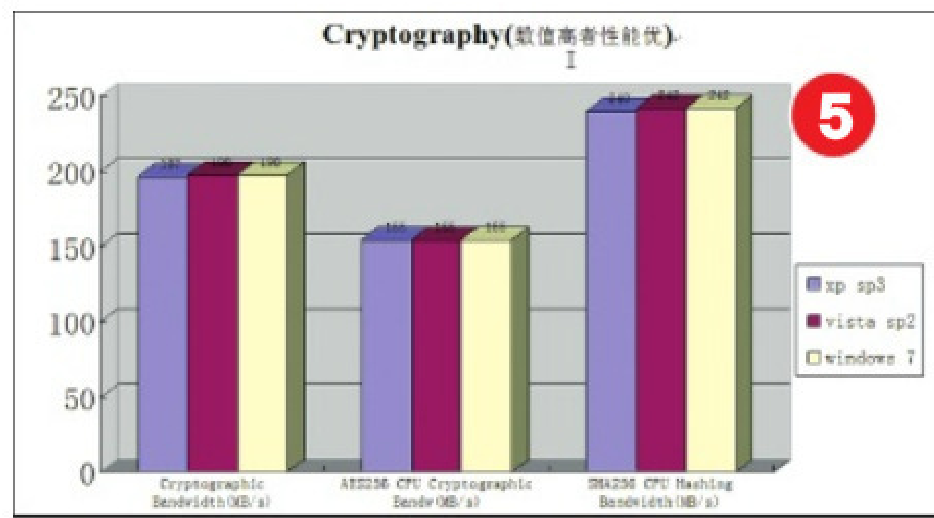
显卡处理器性能测试项目中，仍然出现打破预期的测试结果。我们知道Win7系统中一大杀手锏就是DirectCompute应用，DirectCompute是一种全新GPU计算应用程序接口，与OpenGL一样是为开发人员提供的并行计算API。这意味着在Win7平台上会出现大量通用消费级GPU计算程序，GPU的计算能力将不再束缚于目前有限的几个工具，绝对算得上操作系统里程碑式的变革。测试结果很遗憾，至少Processing测试中Win7和Vista SP2没有优势，WinXP SP3和Win7持平（图7）；不过Memory Bandwidth中，新的操作系统架构终于展现了优势，Vista SP2和Win7均大幅领先于WinXP SP3，而且Win7再次成为领头羊（图8）。

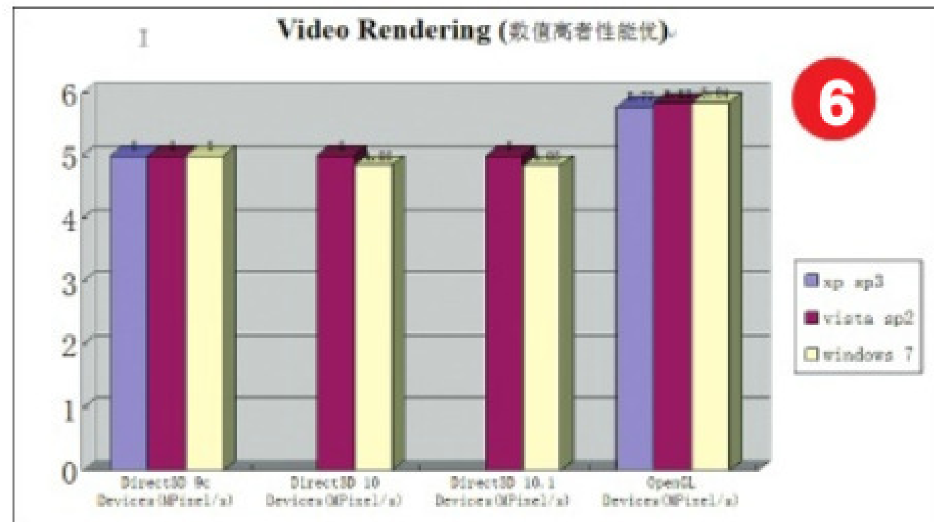
随着GPU计算工具不断丰富，显卡性能的标杆不再由单一褊狭的3D游戏应用决定。未来GPU计算越来越重要的发展趋势是新API平台独占性，Win7可以说在显卡性能基准测试获得完胜。

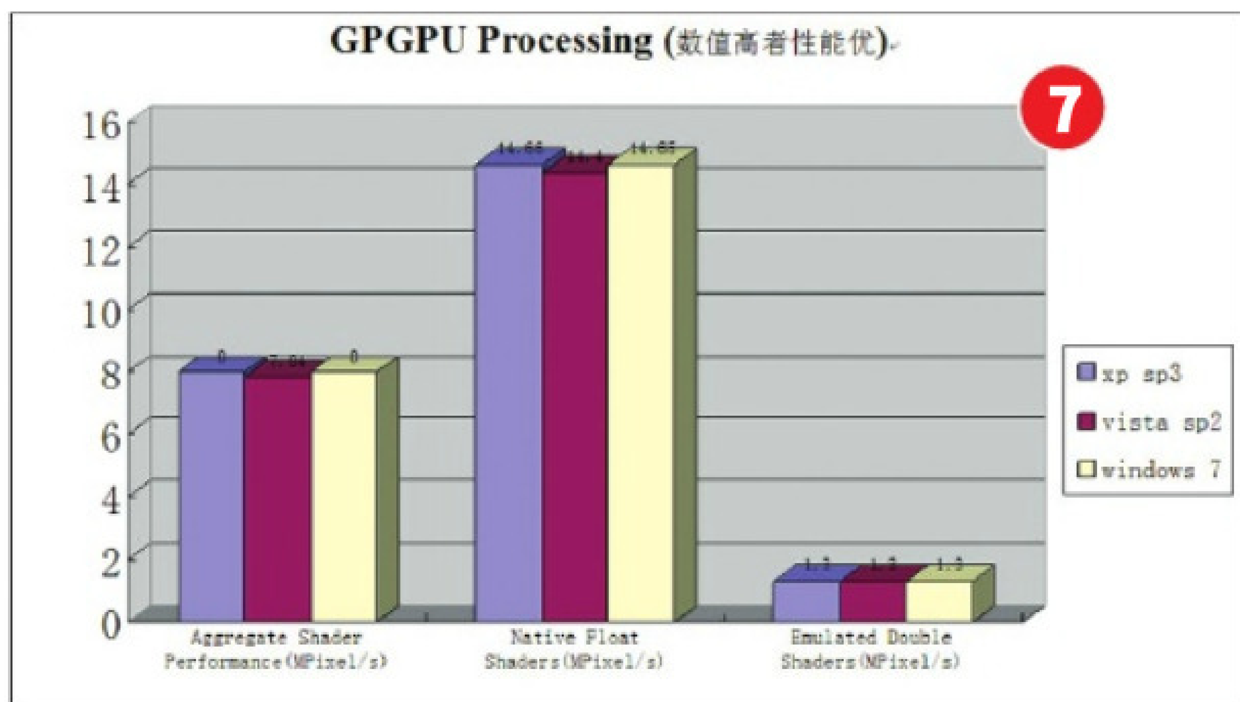


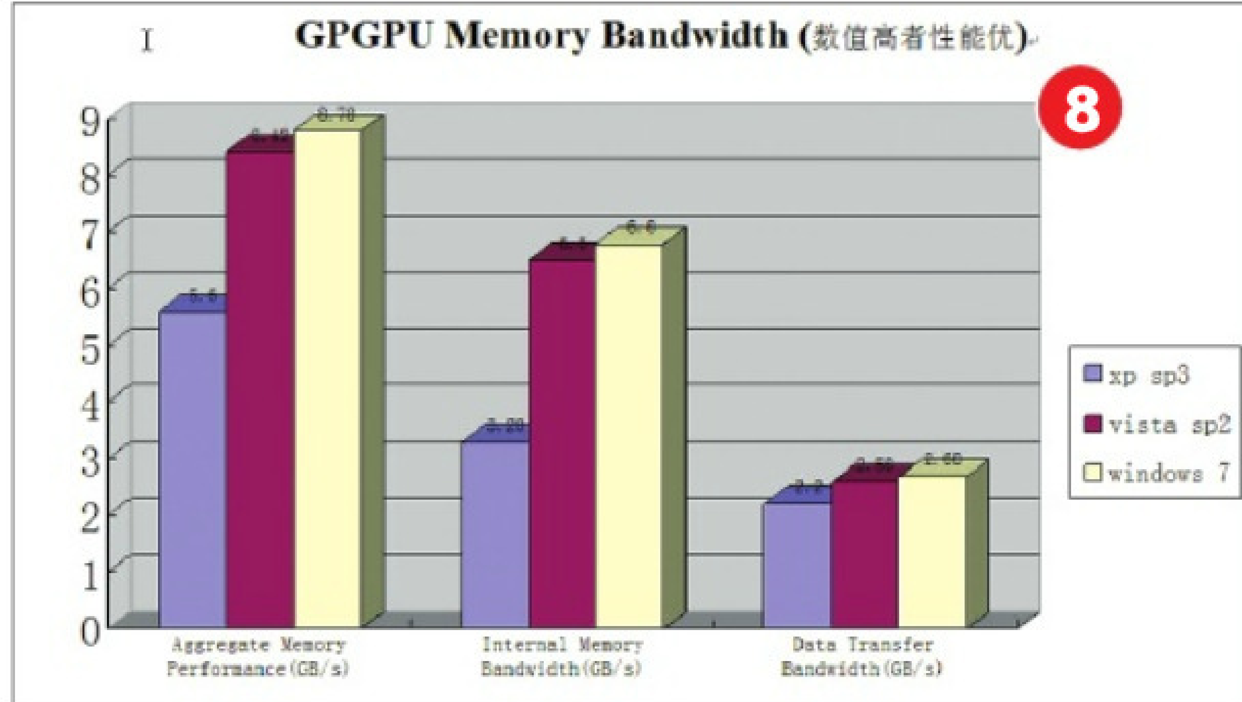












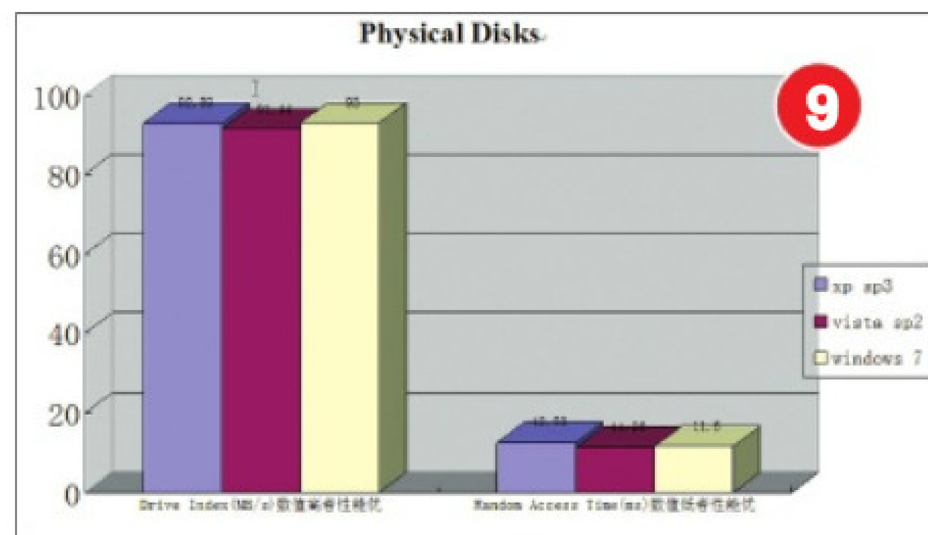
3.存储整体性能基准测试

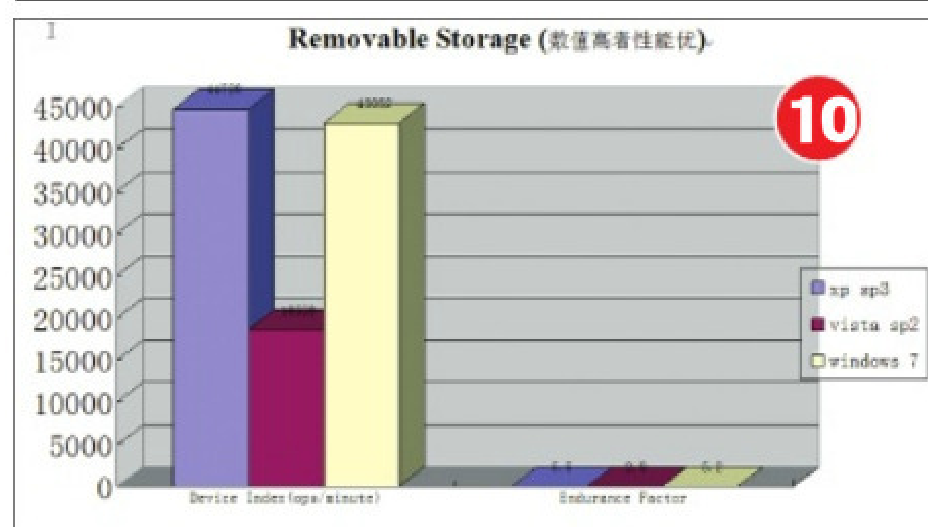
磁盘文件系统测试成绩体现了相同硬件的一致性（图9），无论是磁盘传输率还是随机访问时间，3个操作系统都不分高下。问题是Vista的磁盘操作性能一直被用户诟病，冗长的文件拷贝时间给人印象糟糕透顶，理论测试差距为什么和实际体验区别甚大？原因就在于磁盘性能测试软件的传输率测试只适合测试硬件性能，完全根本不能真实反映用户日常磁盘数据操作。

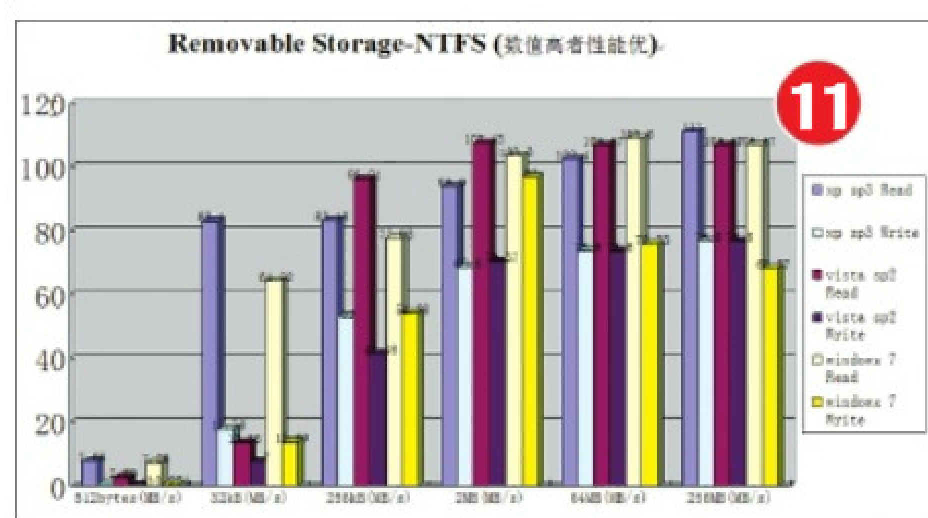
移动存储测试才是有效体现操作系统中磁盘读写的有效测试（图10），使用此项目来测试本地磁盘某个分区，可发现Vista SP2成绩落后于WinXP SP3约140%，根本不在一条水平线上，无怪乎用户体验差异如此明显。磁盘本来就是当前计算机硬件的短板，对于更早期的低端计算机配置，Vista SP2的磁盘操作显然就是噩梦。所幸的是这种局面在Win7中彻底改观，Win7的成绩只是稍微落后于WinXP SP3，跟Vista SP2相比简直不像一个内核的系列产品。

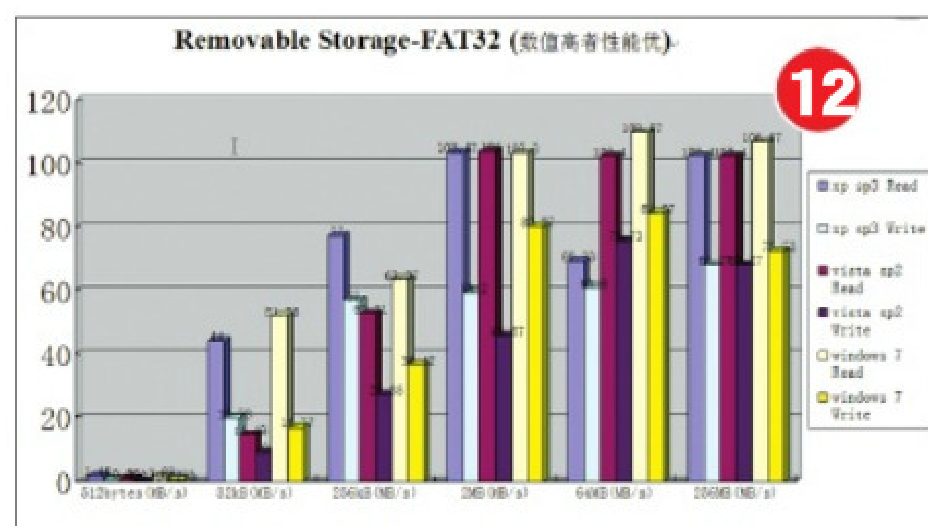
为什么Vista SP2磁盘性能如此糟糕？不同文件长度子项测试成绩揭示了根源（图11），对于超过2MB大小的文件读写Vista SP2完全不逊色于WinXP SP3，但对于更小文件的读写性能太过糟糕，然而大量读写这类小文件正是用户最为日常的操作。Win7正是修正了在小文件上的读写性能，从而获得与WinXP SP3相去不远的成绩。此外磁盘分区格式也明显会影响操作系统的实际读写表现（图12），3个操作系统在NTFS格式下各种文件长度的读写成绩较之FAT32都有明显提升，小于1kB的文件读成绩甚至要提升500%，不过无法改变Vista SP2成绩仍不堪入目的窘境。

不知道确实是架构问题还是微软的放弃策略，总之磁盘存储读写性能仍然是Vista SP2的死穴，所幸的是同一内核的Win7完全没有这个问题，虽然仍稍稍落后于WinXP SP3，当不会对用户体验造成任何实际困扰。



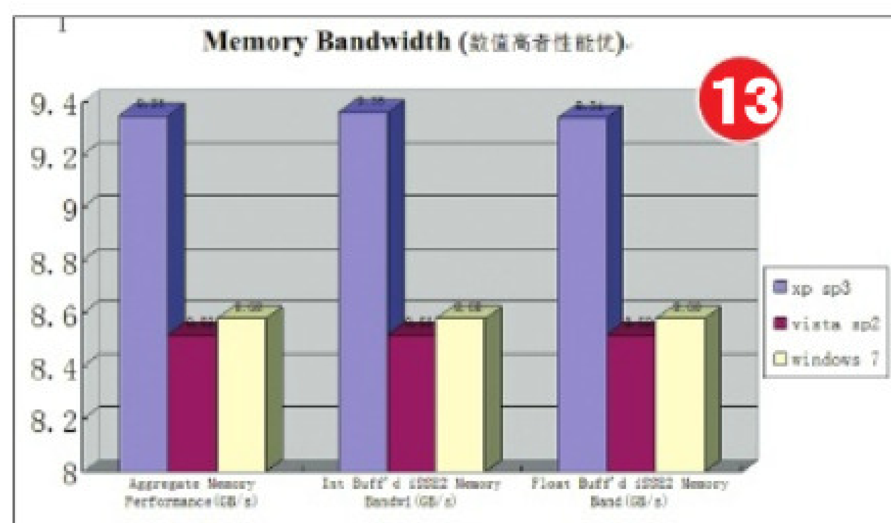


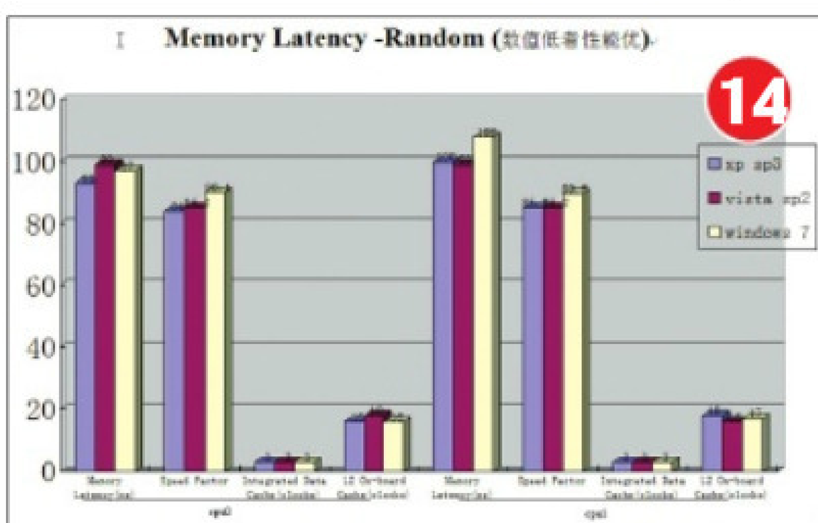


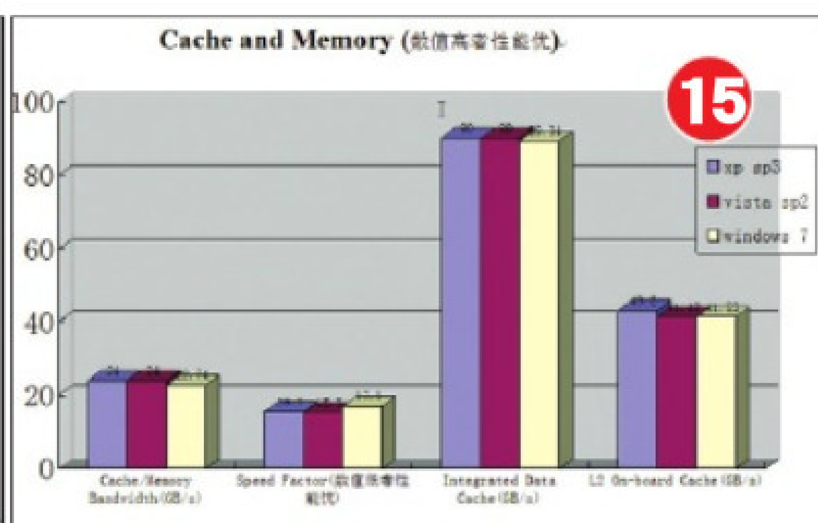


4.内存整体性能基准测试

在所有内存性能基准测试项目中，毫无疑问WinXP SP3占据了绝对优势，在内存带宽中以10%左右的优势领先（图13）；而在剩余两个项目，内存延时WinXP SP3稍微占先（图14），内存缓存控制也形成平手（图15）。Win7终于在这项测试中敬陪末座，当然内存性能测试是个较易受到主板驱动影响的项目，一方面WinXP SP3老系统的架构优势不可抹杀，另一方面Win7的实力也未必如此，毕竟对于硬件厂商而言，Win7的驱动开发是全新的挑战。







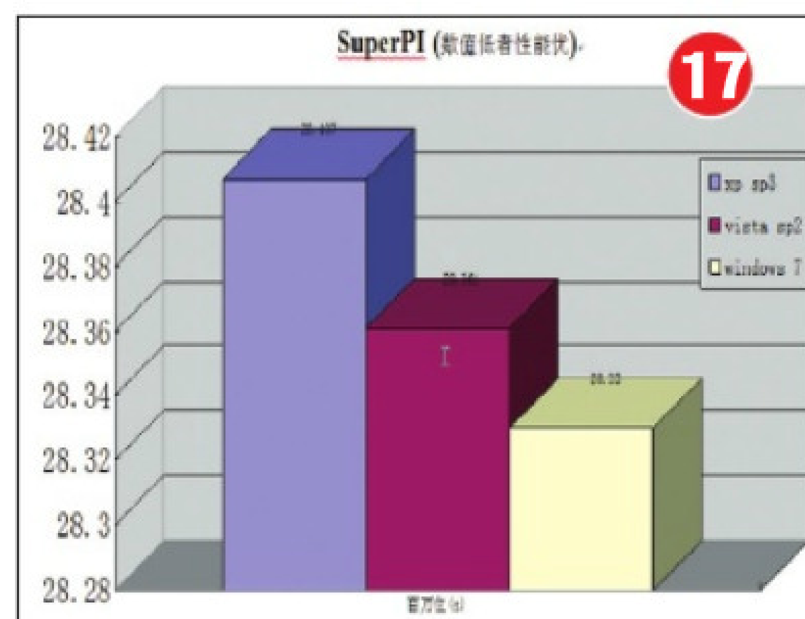
应用测试



1.SuperPI单核计算测试

SuperPI是一款通过计算圆周率来检测处理器性能的工具，这种纯计算软件完全由架构效率和核心频率高低及缓存容量大小速度来左右测试结果。这类软件虽然也属于测试工具，但跟用户日常实际应用的程序没有本质区别，只是功能更加单一具有指向性。因此Super PI在测试里面可有效的反映单线程CPU在操作系统内的实际运算性能，而不只是理论测试值（图16）。

测试以百万位圆周率计算时间，多次测试以取其中最好成绩（图17）。和基准测试的算术测



试结论基本一致，稍微让人意外的是，WinXP SP3居然成为成绩单的垫底，Win7稍稍占优于Vista SP2，不过总的来说成绩差距不大，这种程度的差异或可看作误差。

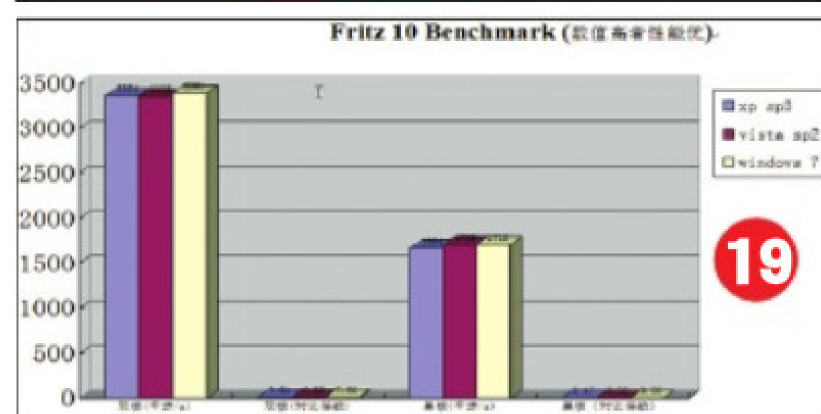
2.Fritz 10 Benchmark 多核运算性能测试

这是一款国际象棋测试软件，是国际象棋程序中的一个测试性能部分。由于国际象棋的运算大致仍旧是依靠电脑CPU的高速处理能力，将每一个可能的走法以穷举算法预测，从中选择胜算最大的最佳走法。用它来衡量对比不同PC系统中CPU多线程运算能力不仅有参考价值，基本上可看作用户实际运用中的实际表现（图18）。

Fritz 10 Benchmark同样可选择单核或双核进行测试（图19），不同于wPrime测试结果，这次领先的是Win7，一直在多核并行计算测试中领先的WinXP SP3以微弱劣势落在最后，这说明实际应用中不同算法同样是影响CPU效能表现的关键。



18

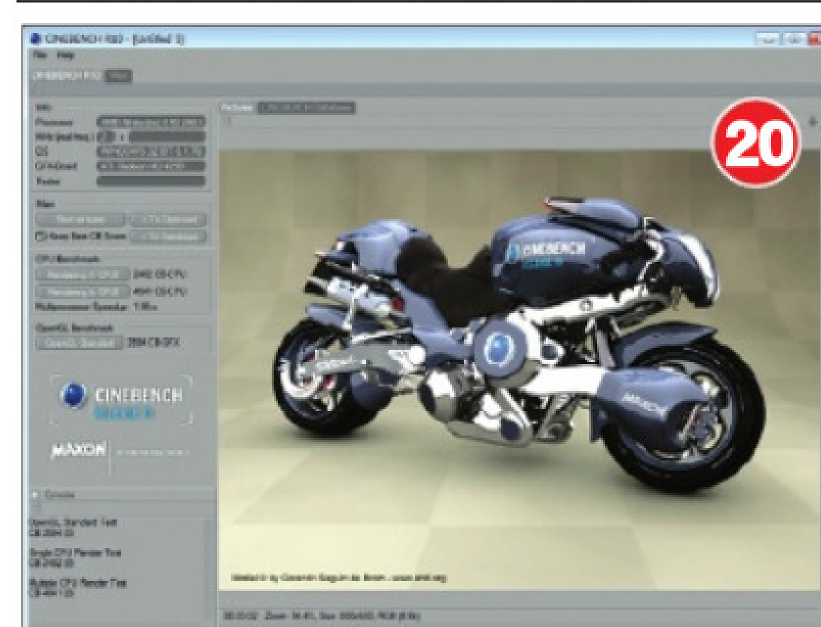


19

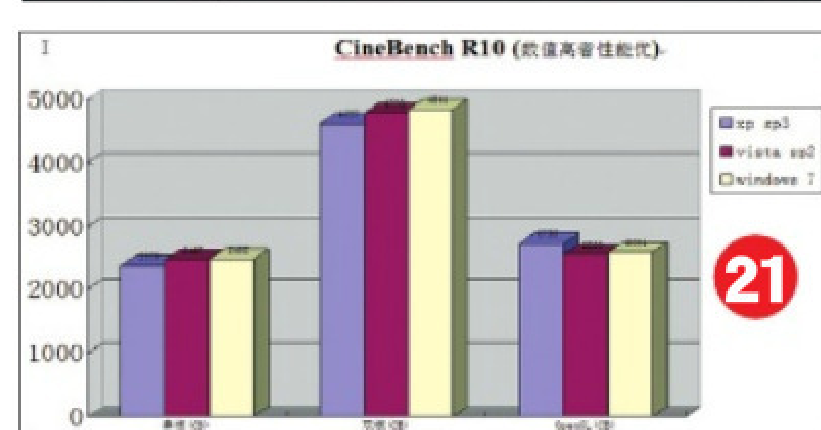
3.CineBench R10多媒体渲染测试

CineBench使用针对电影电视行业开发的Cinema 4D特效软件引擎，可测试CPU和显卡多媒体渲染性能（图20）。测试包括两项，分别针对处理器和显卡性能指标。第一项测试纯粹使用CPU渲染一张高精度的3D场景画面，在单处理器单线程下只执行一次，如果系统有多个处理器核心或支持多线程，则第一次只使用一个线程，第二次执行使用全部处理器核心和线程。第二项测试则针对显卡OpenGL性能。由于普通计算机用户已进入了数码时代，图片和影像处理成为家庭最日常的计算机工作，因此是CineBench R10非常实用性的测试

在这项测试中Win7和Vista SP2终于展现了新操作系统架构的优势（图21），尽管在CPU多媒体的基准测试中并不占优，但无论是单核渲染还是双核渲染，Vista SP2和Win7都要领先于WinXP SP3，当然WinXP SP3在显卡OpenGL渲染中也扳回一程，Win7则夺得领先位置。注意这是具有完全实用性的应用测试，跟用户日常所做的图形渲染处理基本上没有区别。



20



21

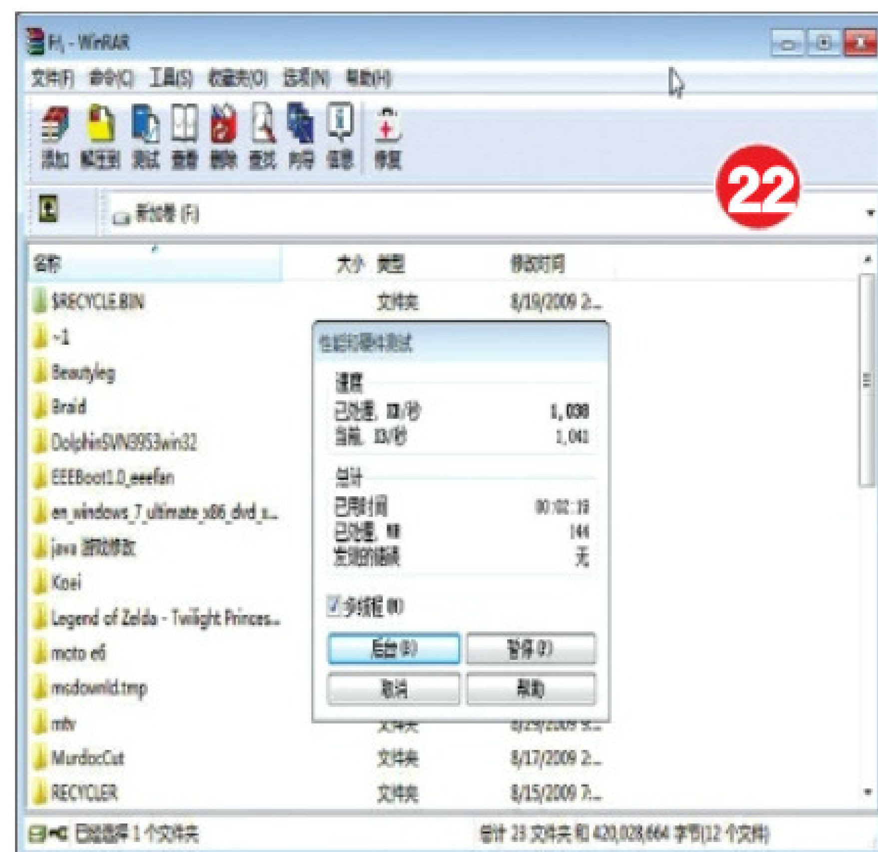
4.WinRAR性能测试

WinRAR作为目前最常用的压缩软件，基本是每台电脑的必备工具（图22），用其作为CPU加密应用性测试非常合适。不过WinRAR的压缩效率固然和CPU性能有密切关系，但压缩及解压文件也是和内存延时、磁盘文件读写速率有密切关系，因此它的测试结果往往是应用性测试和理论测试差异的最好例证。

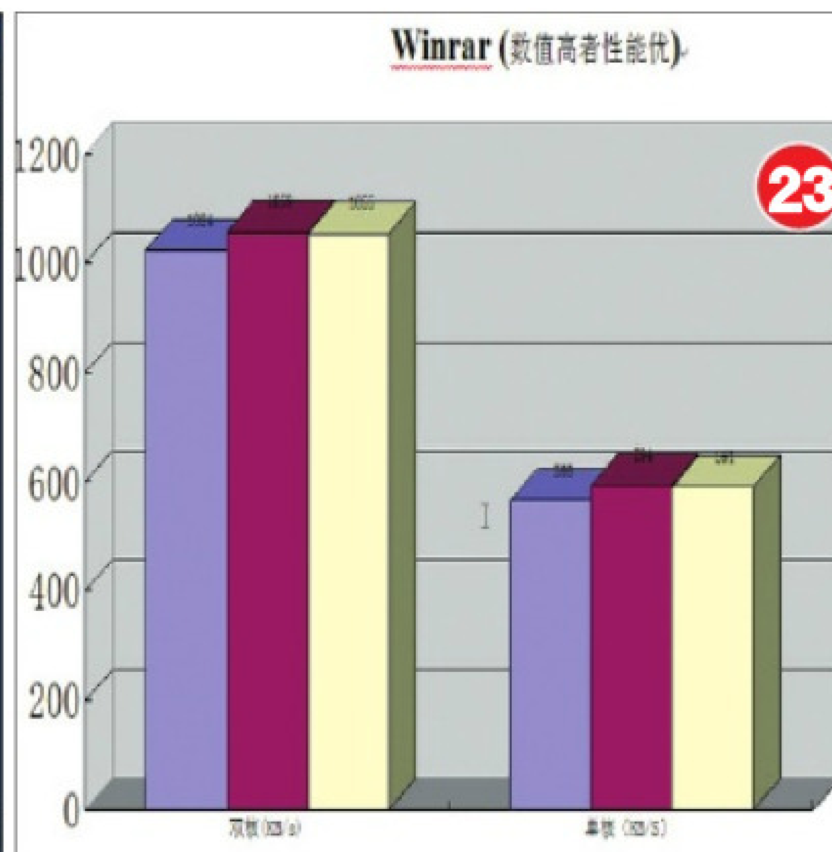
WinRAR的测试成绩可说出人意料（图23），无论是CPU加密测试、硬盘读写传输率测试，还是内存带宽和延时测试，哪项基准测试都不占优的Vista SP2居然领先，基准测试中一直领先的WinXP SP3却垫底。值得一提的是Vista SP2的测试成绩是三者中最不稳定的，其最差成绩（999kB/s）和最佳成绩（1059kB/s）有6%的性能落差，考虑到多项基准测试的结果，WinRAR自带的测试工具是否准确，用户不妨关注下文的综合性实际操作测试。

5.MediaCoder视频转码测试

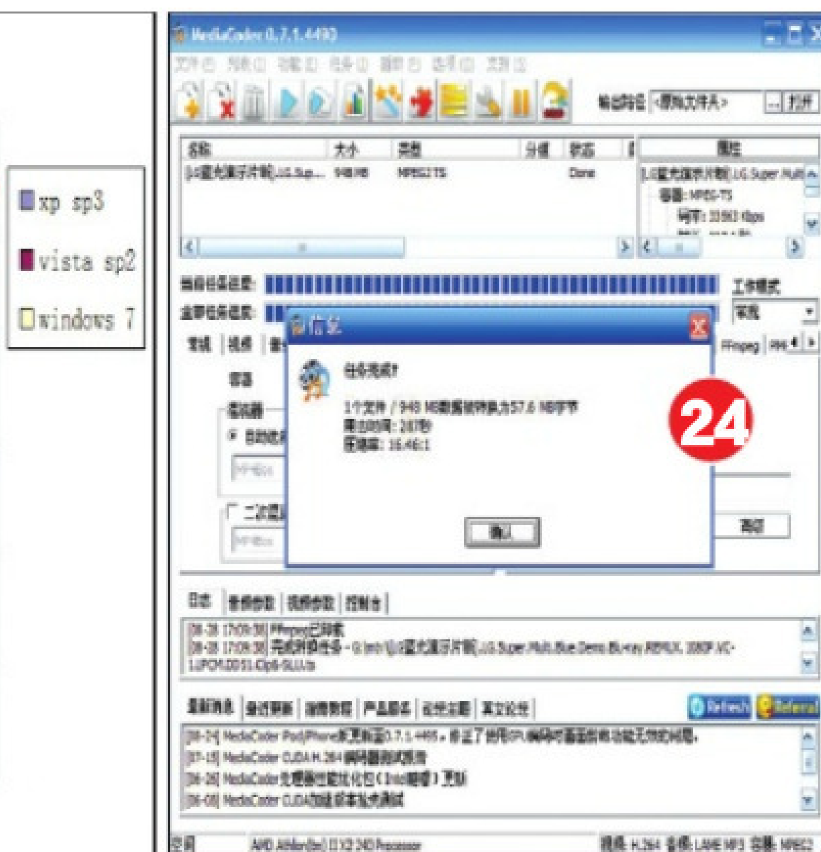
在高清视频和数码设备流行的今天，将高清电影压缩成为各种数码设备所适合分辨率的视频是用户最日常的操作，而视频压缩速度是最有效检验CPU及支持指令集的应用性测试。MediaCoder软件能将1080P视频压缩至各种编码的数字视频，支持CPU多核并行编码，支持GPU硬件加速编码（图24）。



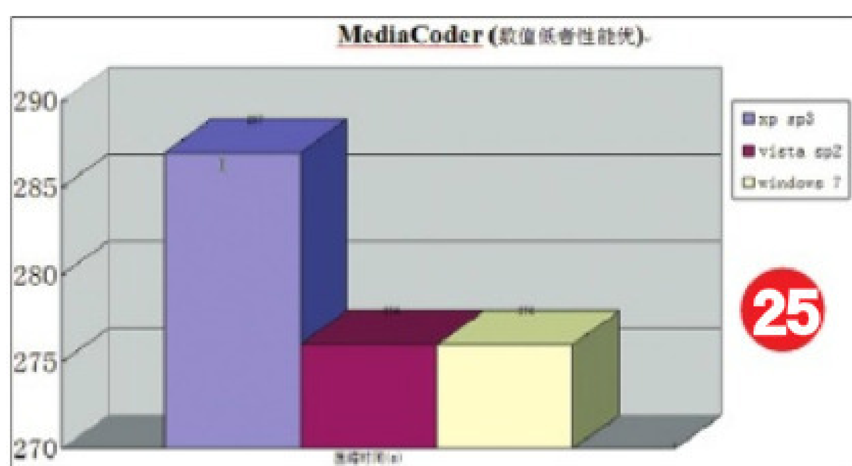
22



23


24

测试成绩再次证明微软宣传的新操作系统架构拥有多媒体、多核上的优势并非信口开河（图25），尽管在基准测试中Vista SP2和Win7无法击败WinXP SP3，但是在已进行图片渲染、视频编码的应用性测试中，Vista SP2和Win7赢得非常干脆，基准测试和实际应用的差异性可见一般。非常遗憾，当前能调用GPU进行编码的工具，都只能支持NVIDIA显卡的CUDA，AMD显卡的GPU同样强悍却没有相应工具，因此本次测试无法比较3款操作系统的GPU工作效率，这是个在未来竞争必落下风的Bug，AMD必须迎头赶上。

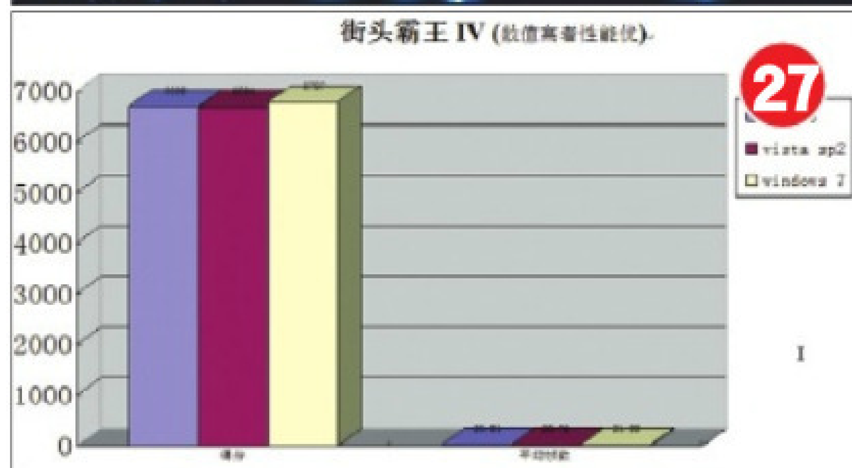


6.《街头霸王4》3D性能测试

3D游戏性能其实很难作为3款操作系统显卡性能的评价标准，3款操作系统能支持的Direct3D API不一致，导致新操作系统获取最终胜利只不过是时间问题。不过考虑到GPU测试中已缺乏视频编码测试，因此以3款操作系统都能执行的Direct3D 9游戏作为参考，因此《街头霸王4》PC版入选（图26）。



《街头霸王4》的测试结果绝对出人意料（图27），虽然测试的过程中多次显卡驱动程序从崩溃中恢复，笔者甚至一度以为测试无法完成，但是Win7却最终在测试成绩中拔得头筹，平均帧率领先其他两款系统一帧以上，对于低端的集成显卡而言这已是不小的优势了。Vista SP2在测试中同样多次显卡程序崩溃，成绩却是垫底，事实上就过往的DirectX 9平台测试记录，Vista几乎就没有赢过WinXP，因此Win7的胜利让人格外感叹，当然糟糕的驱动要除外。



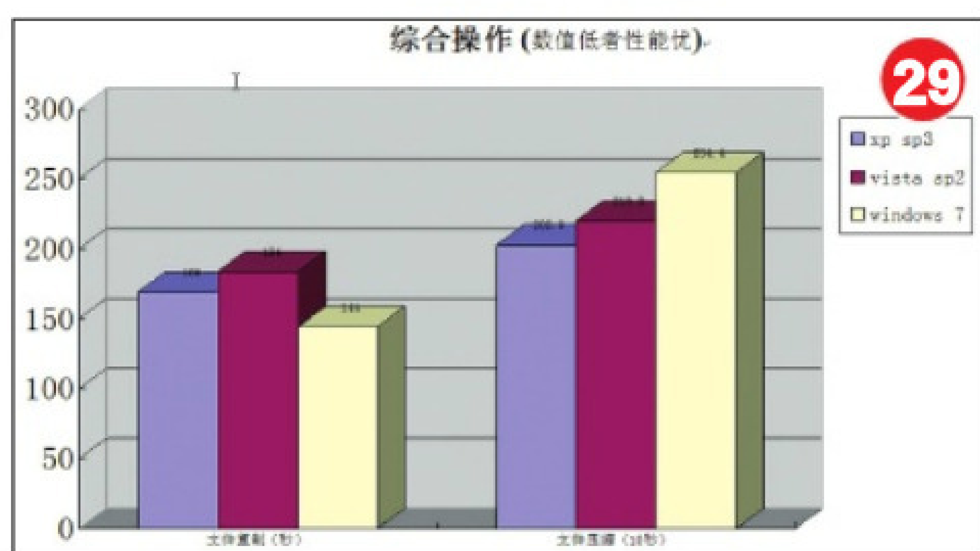
7.综合性操作测试

综合性操作测试是将包含各种文件长度的数GB文件进行分区复制操作，然后使用WinRAR将拷贝的文件进行实际压缩测试，以两者实际耗费的时间来评估用户体验（图28）。



综合性测试很能说明一些问题（图29），由于糟糕的磁盘文件读写性能，Vista SP2毫不意外成为文件复制的失败者，而且落后的成绩会跟拷贝文件中所包含的小文件数量成正比，而Win7确实完全修正了这方面的问题，尽管磁盘文件读写的基准测试还稍稍落后WinXP SP3，但是实际文件拷贝的成绩却遥遥领先；WinXP SP3尽管在WinRAR自带测试中成绩最差，但是实际文件压缩的结果完全不是那么一回事，WinXP SP3可说获得了压倒性的胜利，考虑到文件压缩所涉及到CPU并行加密计算、磁盘文件读写及内 存带宽延时测试WinXP SP3的领先，由其是内存带宽和内存延时的巨大优势，WinXP SP3获得文件压缩的胜利其实并不出乎意料。

真正让人无法理解的是Win7一旦测试落后，其落后的幅度就往往大到无法从基准测试来解释，从各种基准测试的结果推论，它的文件压缩测试成绩应该要优于Vista SP2。唯一的解释就是未完善的硬件驱动和新操作系统的软件兼容问题，事实在Win7中进行WinRAR的测试过程中也确实出现了离谱的计时错误（图30）。





测试结论

WinXP SP3、Vista SP2和Win7就测试的综合成绩评判，获胜的依然是老当益壮的WinXP SP3。但是这个测试的结果并不重要，重要的是从测试结果可肯定Win7是确实不同于Vista SP2的操作系统，而且这些变化基本上都向着良性方向在发展。

拿全新的操作系统和两个成熟的操作系统作性能对比测试，对于Win7而言就不是同一起点的公平竞赛，但是除去某些对用户实际意义不大的性能测试大幅落后，Win7在大多数应用测试上和WinXP SP3平起平坐甚至占优，可想像当硬件驱动和软件兼容达到相应的成熟度后测试又会是什么结果？

何况Win7会拥有WinXP SP3无法企及的许多特性，Win7的未来完全值得用户期待。至于Vista SP2其实并非失败的操作系统，在性能测试上表现也一直不差，和WinXP SP3比较也算是互有胜负，但是其磁盘读些方面的弱点过于明显又始终没有得到根本性的修正，在低端配置的计算机上更是加倍体现出来，对于用户体验造成了不可磨灭的糟糕印象。鉴于微软自身都默认放弃跳过的态度，仍然停留在WinXP SP3的用户们应该跳过Vista SP2，直接到达Win7平台。



曾经一度很信任光盘刻录，相信这种介质是首选的备份载体。因此许多年来，我将很多电影、软件刻到了满满几大包光盘之中。结果最近有朋友想从我这拷贝些电影，我慷慨地拿出多年的收藏时，却发现好些都已读不出来！以前也有人对我说起“光盘会自杀”，当时不相信，现在真的发生才发现徒留伤悲！很快发现硬盘备份才是当下真正的首选，与质量较好的刻录盘相比，其性价比并不低甚至还可能超出，同时速度也更快、传输稳定性更高、无需软件支持，而且关键是胜在长期保存。如果你也和我一样，以为光盘可永久保存数据，建议早些“醒来”吧。

■北京 淮阳客

免费豪华安全套装——COMODO Internet Security 3.11

□大小：38.6MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/43569.html

来自著名安全厂商COMODO的安全套件，包含有防火墙产品COMODO Firewall Pro和杀毒软件COMODO Antivirus。后者的知名度可能还不算高，但若论及前者，在很多的专业评测中可是数一数二的得分王，其性能分值远超常见的卡巴斯基和诺顿防火墙，同时它也是为数不多的少数几款通过所有已知防火墙漏洞测试的产品，安全性值得信赖。该套件中带有较为成熟的主动防御体系“Defence+”（事实上可把它当成该套件的第3个组件），无需依赖病毒库就可识别安全方面的威胁，可更大程度地保护你系统的安全。非常值得一提的是该套件的系统资源占用，将三大组件功能全部开启后，其进程所占用的内存仅为5MB左右，且CPU占用率也让人满意，不会让人觉得系统被套上了“沉重”的枷锁。软件的设置界面清晰，具有完全的简体中文界面，无论是新手还是专家，都能找到适合自己的使用方法。不过必须指出的是，这款套件中的杀毒组件功能中庸，如果你对杀毒更为在意，建议可保留原来已安装的杀毒软件，而在安装时取消“COMODO Antivirus”的选择；但若是你本来使用的就是有期限限制的免费杀毒软件，该套件还真会是个好选择！最后提醒：软件安装过程中有插件步骤，请注意选择。



新一代影音制作——Windows Live Movie Maker 1.0

□大小：6.39MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/44820.html



微软的“Windows Live”品牌到底有多宽多深总令人有些迷惑，这不，最近在该品牌下又多了一款新的产品——没错，它就是原Windows Movie Maker的升级版，但现已归入“Live”品牌，并且还多了一个中文名“Windows Live影音制作”。这里需注意的是，新版专为Windows 7开发（据称也是微软为该系统开发的第一个单独的应用程序），只能用于Vista和Win7系统，在旧版WinXP上无法执行。相比名字变更，改动最大的还是其界面与功能，软件采用大家早已熟知的类Office 2007的Ribbon界面，该界面一向有利于编辑类的操作，这让新版在操作手感上得到了较大提升。新版全面支持QuickTime、AVCHD、MPEG4等格式，可制作480P/720P/1080P分辨率的视频，能通过插件支持YouTube、Facebook等网站，方便用户进行视频分享。另外，软件还新增了一个名为“轻松制片（AutoMovie）”的实用功能，该功能只要选定照片，就可自动生成片头菜单、过渡效果、滤镜特效等，还能根据音频长度调整视频长度。用户可先使用该功能生成“基础骨架”，之后再进一步进行细节调整。

系统资源全方位监视——Moo0 SystemMonitor 1.46

□大小：855kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/43228.html



如图所示，右侧的半透明条即为软件执行的主界面，上面根据你所选择的项目和布局方式，列出了多种系统资源的实时状态。它提供30余种系统信息的监视，包括CPU、风扇、内存、硬盘、网络等的使用情况，还能显示系统标志、当前时间、开机时长、进程/线程数量和电池电量等信息。除了让你对系统资源一览无余外（默认情况下，当所监视的数值超出了正常范围，该项目的底色会变为红色），其中还有一些特色项目，在同类软件中较少见，例如CPU载入程序、硬盘输入/输出、硬盘寻道时间、硬盘载入程序等。软件的界面定制性很强，变更显示的方法是在其上右击，之后既可修改透明度、刷新频率、更换皮肤（共15种皮肤），也可改变布局方式（提供单行单列、多行多列等9种布局方式，另外你也可手动变更其长宽度），更可选择要显示的项目（如果觉得选单太长不好操作，可进入“自定义”对话框，在这里还可上下移动要显示的项目）。最后提醒下，由于硬件数量庞大，你机器上可能有硬件不被软件识别，这时该项目会显示为“--”。



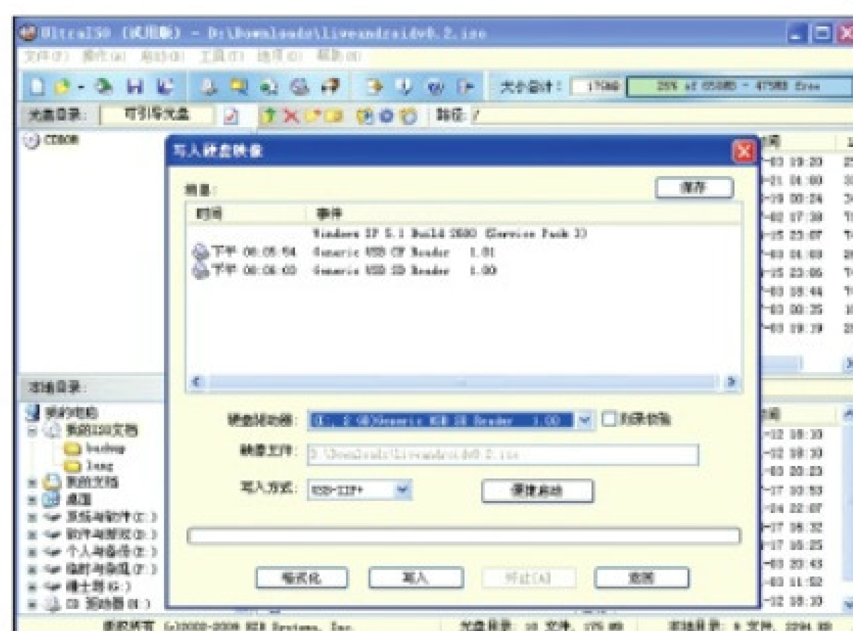
寻求突围——RealPlayer SP

□大小：257kB（在线安装引导程序） □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.skycn.com/soft/6404.html

这几年来在众多全格式播放器软件的“围攻”之下，曾经是经典装机软件的RealPlayer，已颇有日薄西山之感。不过显然制作公司并未停止搏击之势，仍以每一两年一个版本的更新速度在继续。按照其系列一直沿用的数字编号，今年的新版应当叫RealPlayer 12，但最后的正式名却放弃了这种编号方式，而换用了一个新的版本标记“SP”。据悉，“SP”是“Social（社会化）+Portable（便携化）”的简写，这正代表了该版改进的两个方向。软件安装后，可通过安装在浏览器中的插件，一键下载绝大部分在线视频网站中的视频，另一方面，也可通过开心网、Facebook等社交平台分享视频。此外，针对便携性终端设备如Palm Pre、iPod、PSP、Zune等，开发了不少新的功能，例如将视频直接转换并上传至便携终端。而转换功能也被分割成一个独立的组件“RealPlayer Converter”，其转换目标是RMVB及各种便携设备所使用的格式，笔者感觉该组件功能并不强大，勉强作为一个配合性质的组件还好，但要单独作为转换软件，那么不难找到更好的替代品。值得肯定的是，新版播放器启动速度较快，支持格式也更多，仍是一个较好的播放器选择。

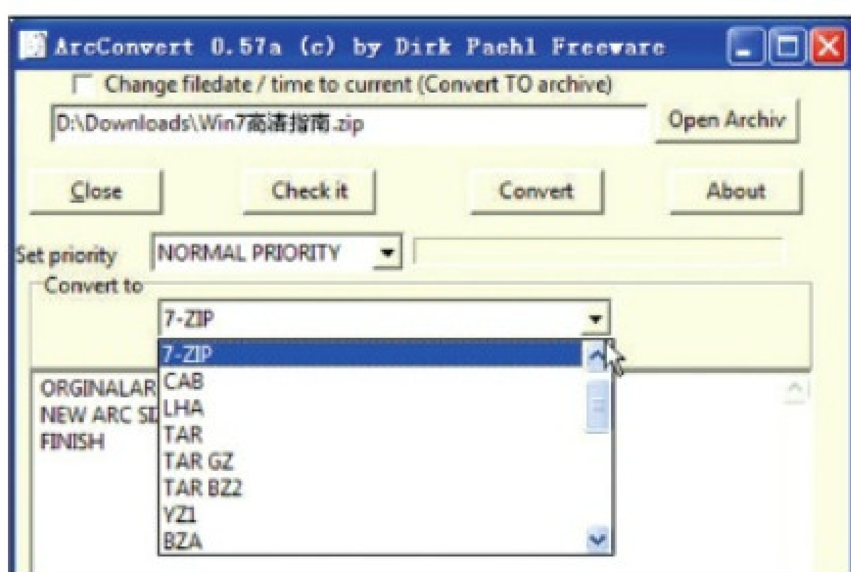
Win7新安装法——UltraISO软碟通 9.3.5



□大小：1.78MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://www.skycn.com/soft/858.html

近来有朋友问我是否能用U盘直接安装Windows 7，因为他机器上的光驱坏了，又觉得从硬盘安装很麻烦。大家都知道现在的新主板绝大多数都支持从U盘启动系统，但是U盘要具备系统启动功能，并不能简单地拷贝系统光盘的数据，它与可启动光盘一样，需要写入一个特殊的启动区才能启动系统。经研究，笔者发现借助新版的UltraISO就能完成该任务，在此也推荐给有需要的朋友。UltraISO从去年的9.12版就新增了制作可启动USB闪存盘功能，经过不断完善，在最新发布的9.35版中，已可成功地将Windows 7 RTM可启动ISO直接写入U盘。具体操作方法并不难，只要先在主界面中打开Win7 RTM的ISO文件，然后点击菜单“启动→写入硬盘映像”，选择你所要写入的U盘和任意写入模式（据测试，USB-ZIP+的成功率最高，建议首选它），之后再点击“写入”即可开始制作过程。注意U盘中的原有数据在制作时将会全部被抹去，请一定注意备份。



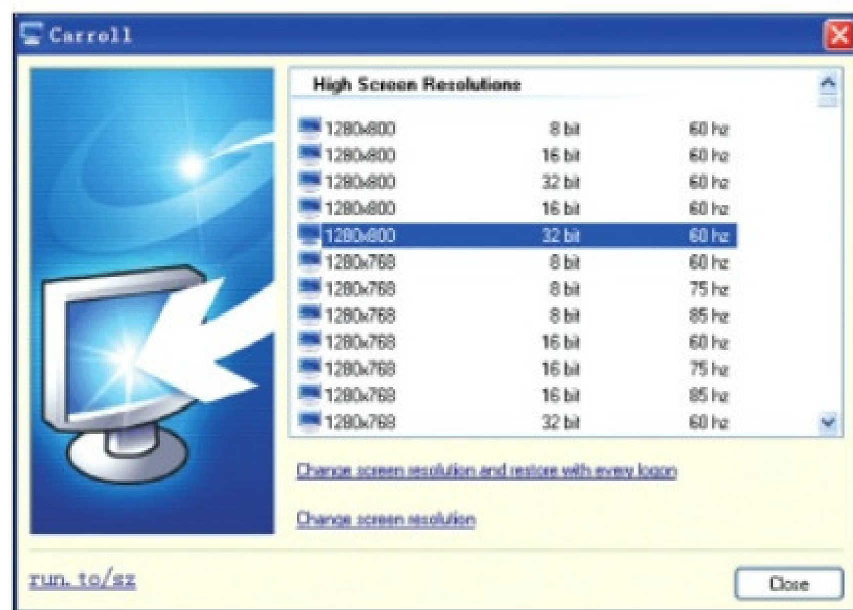
压缩格式不发愁——ArcConvert 0.57a

□大小：5.15MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/37308.html

时下“通吃”一切压缩格式的软件并不少见，但它们只是能解压这些格式，而支持的目标压缩格式则往往只是有限的两三种。在这种情况下，当你碰到有特殊的压缩要求时，例如希望将文件压缩到尽可能小的体积（最好使用7Z格式），将压缩文件放到特殊的论坛上交流（如Linux下常用的TAR GZ格式），难道就必须安装多个压缩软件吗？此时不妨来使用这里介绍的这款压缩包转换软件。它实际上是集成了各种压缩格式的命令行程序/插件、之后在主程序中调用，除了收费的一些格式（如RAR、ACE等）需依赖原软件程序之外，其他都可直接转换。界面操作较为简单，浏览文件（Open Archive）、选择压缩格式（Convert To）再点击“Conver”按键即可转换。这里要说明的是其配置方法：1.软件为绿色版，解压后出出现很多EXE文件，注意主程序是是“Arc_convert.exe”；2.解压后，找到External.conf文件，修改“WINRAR=”这一行的参数，使其指向你所安装WinRAR主文件，例如“WINRAR=d:\WinRAR\WinRAR.exe”，若想配置WinACE，同样操作；3.同样在上述文件中，可修改“USE_LANGUAGE=”之后的语言代码，安装包中含有繁体中文语言包，若想使用它请修改代码为“TW”。

让长辈看电脑更清楚——Carroll



□大小：381kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://thesz.diecru.eu/content/carroll.php

随着电脑的普及，相信不少家庭中连老人也能在电脑上进行一些简单的操作，不过他们较差的视力却成为一个不大不小的障碍。尽管可为他们分配一个特别的用户账户，再将该用户的Windows字体方案调大，但可能将屏幕分辨率降低仍会是最实用的方法。不过，与其要求让老年人学会改分辨率，不如用软件自动来实现。这款软件执行后，只要选择某个分辨率数值、再点击下方的“Change screen resolution and restore with every logon”链接，就能在下次用户登录时，不出现任何图形界面而自动将屏幕分辨率调整为事先设定好的数值。由于软件自启动是写入到用户自己的启动文件夹，不会影响到其他用户，因此你只要登录长辈的用户、执行一次即可。当然，你也可选择在自己的用户账号下执行一下该软件，设定自己常用的分辨率，这样即便是从长辈登录后的界面中切换回来，也无需手动改回分辨率。

MP3减肥工具——MP3Resizer 1.9.2

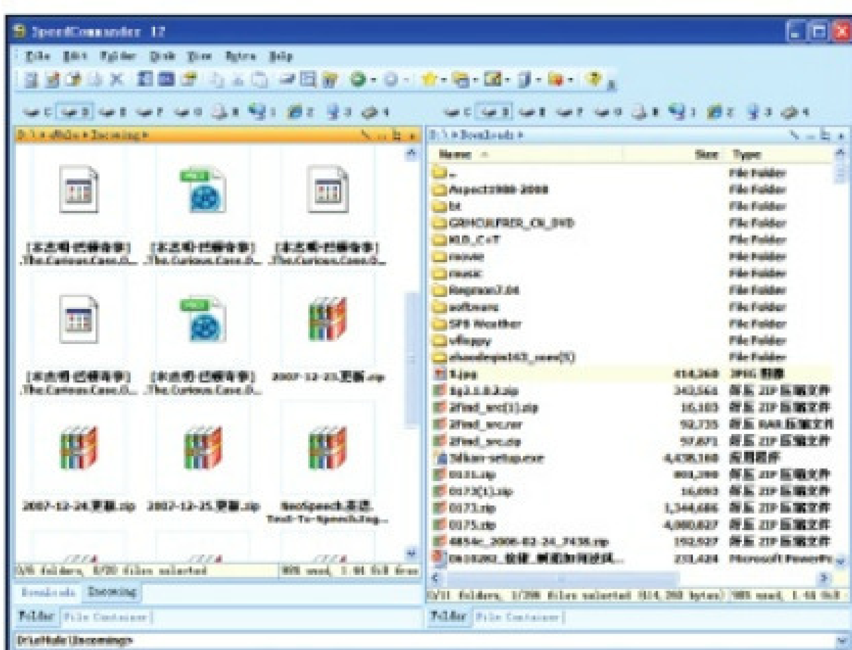
□大小：1.24MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/38374.htm



这款软件的功能是批量将MP3文件的体积缩小，其实质是使用较低比特率对MP3文件进行重新压缩。随着存储芯片价格的下降，说实话一首MP3多出几MB的体积，很多用户也不会太排斥，而且换来的可能是较好的音质。但总有些特殊情况，例如在校学生用MP3播放器练习听力，高比特率的音源并没有太多必要，这时将音源质量适当降低、换取更多存储空间，是值得考虑的（如果源文件质量已较低，则无此必要了）。软件使用方法很简单，只要添加文件，再设置输入文件夹，接下来选择一个较低的比特率，稍等片刻，软件下方就会给出新旧两种情况下的文件体积，你可根据你自己的需要看否还要调整比特率。除了体积预览之外，相比一般的转换类软件，它还提供了一个“预览”功能，可预览新旧文件的效果（新文件只能预览前10秒）。最后提醒，软件实际上是统一化比特率，因此原比特率更低的文件反而会增加体积，所以在选择文件时，对于那些调整后“比率”超过100%的，还是勾除选择标记比较好。

文件管理快手——SpeedCommander 12.51



□大小：6.48MB □授权：共享 □语言：英文

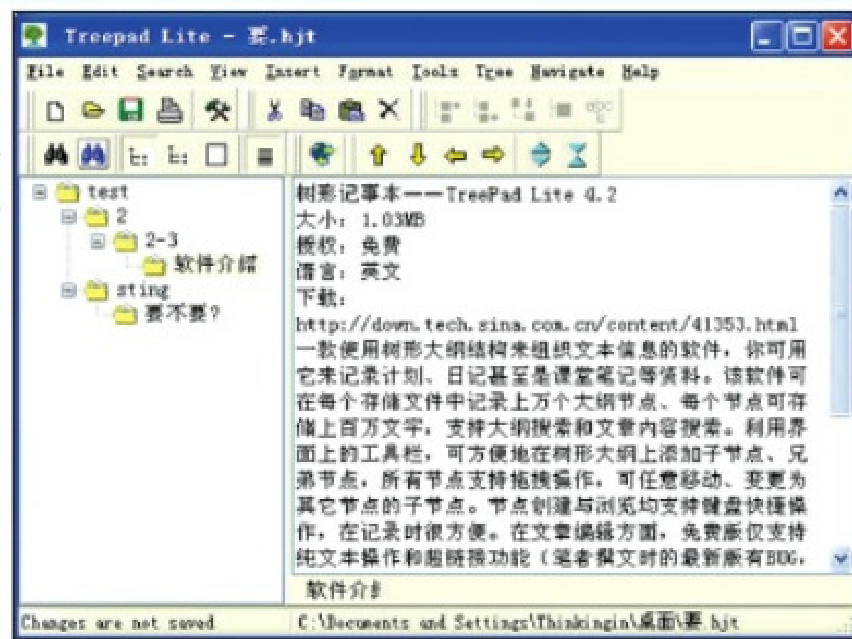
□下载：http://www.crsky.com/soft/2379.html

类似于Total Commander的一款双窗口文件管理软件，但如果是新手，这款软件上手起来将更为容易。软件提供5种类型的“磁盘按钮”：本地磁盘/光盘、网上邻居、IE浏览器、FTP站点及插件，因此使用它不仅能管理本地文件，还可随时冲浪或连接FTP服务器。对于本地文件，它提供了很好用的预览功能（快捷键“Ctrl+Q”），可对TXT、常见图片、常见音视频文件、Word和PDF文档进行预览（某些文件类型，例如Word和PDF，软件是调用系统安装的对应软件模块来打开）；如果预览的是文件夹，那么还可树形列出该文件夹下各子目录，并标明每个子目录所占用的磁盘空间，一目了然。软件还提供了“File Container（文件容器）”的功能，可将多个文件和文件夹拖入其中，软件会为它们建立快捷方式，以便你集中进行管理，在其中所进行的删除等操作，都是针对快捷方式，不会影响原文件。除了文件管理，它还提供了一些实用的小功能，例如批量命名、反复擦除文件痕迹、拆分文件、比较/同步文件夹等，另外在“Extra”菜单中，整合了不少系统功能，例如直接访问IE收藏夹、桌面图标等。

树形记事本——TreePad Lite 4.2

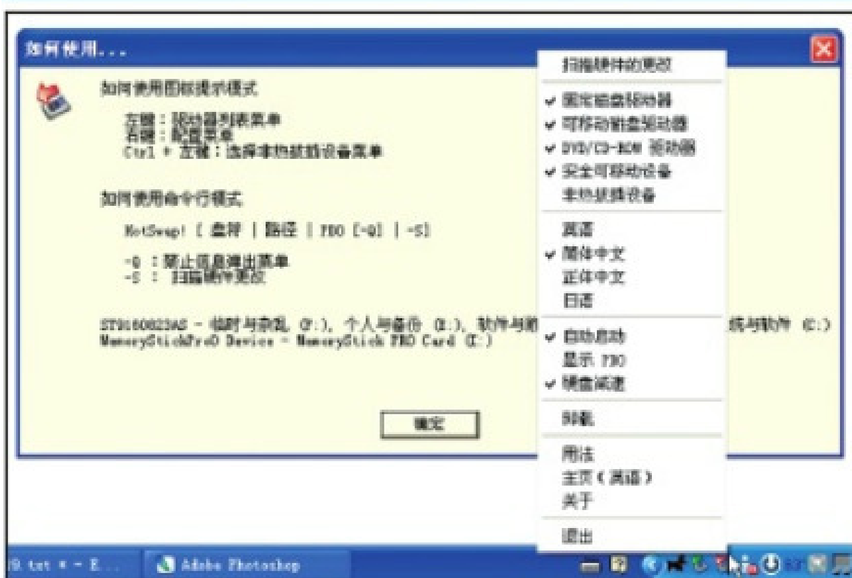
□大小：1.03MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/41353.html



一款使用树形大纲结构来组织文本信息的软件，你可用它来记录计划、日记甚至是课堂笔记等资料。该软件可在每个存储文件中记录上万个大纲节点、每个节点可存储上百万文字，支持大纲搜索和文章内容搜索。利用界面上的工具栏，可方便地在树形大纲上添加子节点、兄弟节点，所有节点支持拖拽操作，可任意移动、变更为其他节点的子节点。节点创建与浏览均支持键盘快捷操作，在记录时很方便。在文章编辑方面，免费版仅支持纯文本操作和超链接功能（笔者撰文时的最新版有BUG，无法使用超链接功能），因此仅适合纯文本记录。软件具有自动粘贴功能，开启后只要剪贴板内容发生变化，就会自动将其中的文本添加到当前文本中。存储文件（*.hjt）可直接用其他纯文本编辑器打开，当然，你也可直接在软件界面中导入、导出节点文章的内容。软件最大的缺憾是节点命名是对中文支持不好，有一个“缓存”的输入Bug：每次输入的最后一个中文不会显示，而要等下一个文字输入后再显示。

热插拔助手——HotSwap! 4.5



□大小：82kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.crsky.com/soft/18140.html

大家都知道，对于可移动磁盘，Windows在系统托盘处提供了一个“安全删除硬件”的图标，帮助你在拔出设备之前，切断所有的读写操作。但实际上随着硬件发展，还有一些设备也支持热插拔，例如SATA V2.0、eSATA规格的硬盘/光驱（当然前提是你的主板也必须支持热插拔）。不过这些设备在热插拔之前，Windows并没有提供相应的“安全删除”功能，那么你如何确定该设备上已没有读写操作了呢？试试这款专为解决此问题而设计的小软件吧！它可安全删除固定磁盘、可移动磁盘、DVD/CD-ROM驱动器及其他安全可移动设备。软件启动后同样会在系统托盘处生成一个图标，与Windows自家的图标一致，只不过颜色是红色的。其使用方法与Windows自带安全删除功能类似，左击图标再选择设备删除即可。若是右击图标，则可在弹出的菜单中选择要安全删除的设备类型，另外初次使用时为英文界面，可在该菜单中选择“Simplified Chinese”改为简体中文。



备份新选择——有备数据保护专家

□版本：1.0个人版 □大小：2.99MB
□授权：免费软件 □作者：世纪互联公司
□平台：Win2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.51backup.cn
□下载注册：http://www.51backup.cn/download.html

说明： 这款软件是一项新推出的在线备份服务的客户端，免费注册后，可使用1GB的网盘空间（免费服务期限半年），若有需要还可续费或购买更多空间。该服务使用分布式存储网络系统，进行双重增量备份，同时在服务器端进行AES加密，传输过程亦使用SSL加密协议，在安全和隐私方面都有较高保障。客户端软件的易用性非常不错，除可备份指定的文件和文件夹之外，它还提供了一个“常用数据”的备份选项，其中包含了Outlook、Outlook Express、MSN/QQ聊天记录、IE/Firefox收藏夹、我的音乐/图片/视频等类别，相比于一些国外的服务，更符合国人的使用习惯。另外，它还支持备份计划、智能备份（根据CPU使用率、计算机空闲时间、上次备份时间决定是否开始备份）等功能。



在细节设定上更适合国人使用

点评： 软件的设置选项细致，备份、还原速度很快，可限速、可手动调整备份过程中的CPU占用级别，是同类软件与服务中较为优秀的产品。不过免费服务期限半年的说明并未放在显眼的位置，到期时可能会带来免费用户的不满。

内存快速释放——内存保姆 HSSC

□版本：3.1 □大小：732kB □授权：免费软件
□作者：hemsan.cn □平台：Win2000/XP/2003/vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.hemsan.cn
□下载注册：http://www.hemsan.cn/thread-145-1-1.html

说明： 一款功能显著的内存优化软件。它的体积小巧，界面也非常简单，但使用起来却觉得效率颇高。它常驻于后台，可自动释放、整理内存，如果你注意到软件界面上的可用内存数字，会发现计算机空闲阶段中，该数字一直在缓慢增加，这就是该软件的“功劳”。而手动点击“立即释放内存”按钮，将可强制获取更多的可用内存。与以往笔者使用的同类软件相比，它不会轻易将暂时没用到的程序内存写到磁盘的缓存区，因此使用后，在程序之间相互切换，也不会感觉反应速度下降。另外，这款软件还具备定时关闭显示器、定时关机/重启/休眠等功能。



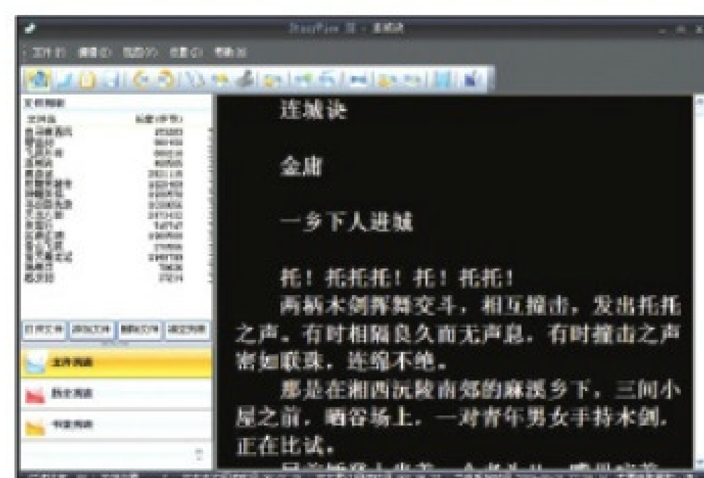
体积小、界面简单但却效率颇高的一款优化工具

点评： 这款软件的内存优化智能度较高，在基本不影响使用的前提下有效地增加了可用内存的数量。最后提醒，如果需要软件自动定时释放内存，一定要勾选“自动监控内存异常”。

专业级阅读——StoryView

□版本：Second Edition □大小：4.43MB □授权：免费软件
□作者：宇央软件 □平台：Win2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.storyview.com.cn
□下载注册：http://download.storyview.com.cn/xia-zai

说明： 一款拥有时尚界面、专业功能的电子小说阅读器。这款软件除TXT纯文本文档外，还支持HTML/HTM网页文件、SVF小说文件及各种纯文本的程序源码，同时，它还支持从RAR、ZIP等压缩包中直接读取上述文件格式。拥有快速实用的编辑和排版功能，有助于将原本杂乱无章的文档快速整理为可舒畅阅读的格式。具有文摘、书签、历史记录、个人网址收藏夹等功能，方便你进行持续性阅读。另外，“监视剪贴板”开启之后，当你在剪贴板中复制了大量文本时，软件会自动跳出对话框，问你是否要将这些文本加入到阅读器中。最常用的自动滚屏功能也很贴心：阅读时按下回车键开启自动滚屏，用鼠标中键上下滚动即可调整速度。



专业而时尚的界面，打造舒心阅读环境

点评： 颇有“专业”感的一款小说阅读器，如果你经常在PC上阅读小说，那么这款软件就是一个不错的选择。

全能压缩——好压压缩软件

□版本：1.4.2812 □大小：2.48MB（32位） □授权：免费软件
□作者：好压软件工作室 □平台：Win2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.haozip.com
□下载注册：http://www.haozip.com/download.htm

说明： 一款支持格式全面、操作简单方便的国产免费压缩软件。这款软件目前共支持34种压缩/打包格式的解压/解包，大家平时常见的ZIP、RAR、7Z、TAR、ISO、CAB、LHA、TAR、ACE、JAR等均在其支持范围之内；压缩方面，它支持ZIP、7Z和TAR等3种格式。支持自解压、分卷压缩，压缩时可选择存储相对路径和绝对路径（绝对路径有利于解压到多个文件夹），对不同文件类型设有不同的过滤式压缩方法（例如MP3文件本身已是压缩，在软件中则被指定使用“最快压缩”，以节省时间）。在界面上，这款软件基本上是在WinRAR的基础上进行改良，无论是软件界面还是资源管理器中的右键菜单，都非常类似，相信使用过WinRAR或WinZip的用户很快能上手。同时，在操作界面中软件还支持图片预览。另外，MD5值检测、图片格式转换、音/视频合并也是其特色功能。



压缩包浏览界面具备图片预览功能

点评： ZIP格式最通用也最快，7Z格式虽慢但压缩率最高，这款软件选定的两种压缩格式恰可满足这两方面的需求。软件速度较快、操作稳定，无论是尝新还是实用功能，都值得一试。



本期推荐文章

●隐藏程序很简单

●软件卸载，干干净净

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

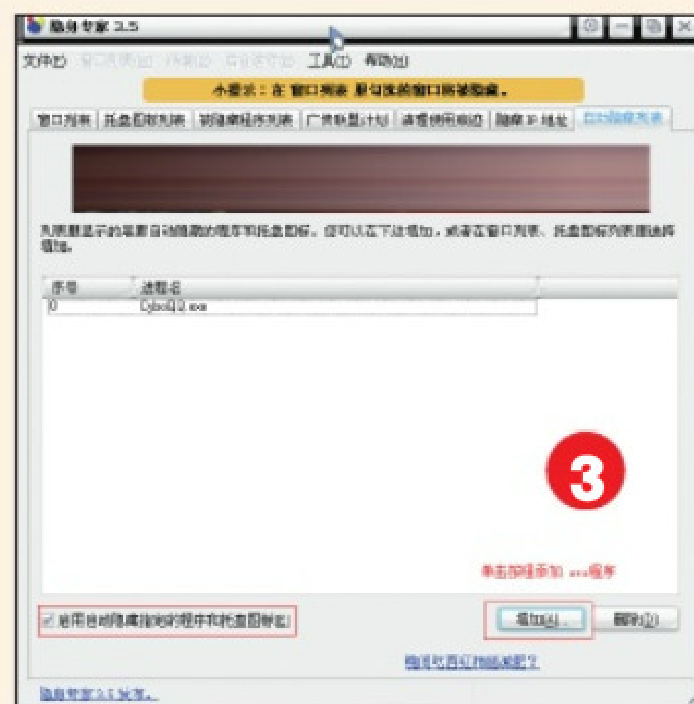
隐藏程序很简单

■湖北 车库里的龙





“隐身专家”（http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=32104）可迅速简便地隐藏程序，软件启动后在“窗口列表”选项卡中会显示除系统默认程序外所有正在执行的程序。想隐藏某一程序只需选中它，再单击“隐藏选中窗口”即可（图1），还可把要隐藏的程序窗口全都勾选，并在下方勾选“隐藏在窗口列表里勾选的窗口”（图2），最后单击鼠标中键或滚轮即可隐藏程序窗口，如要显示隐藏窗口只需再次单击鼠标中键或滚轮。



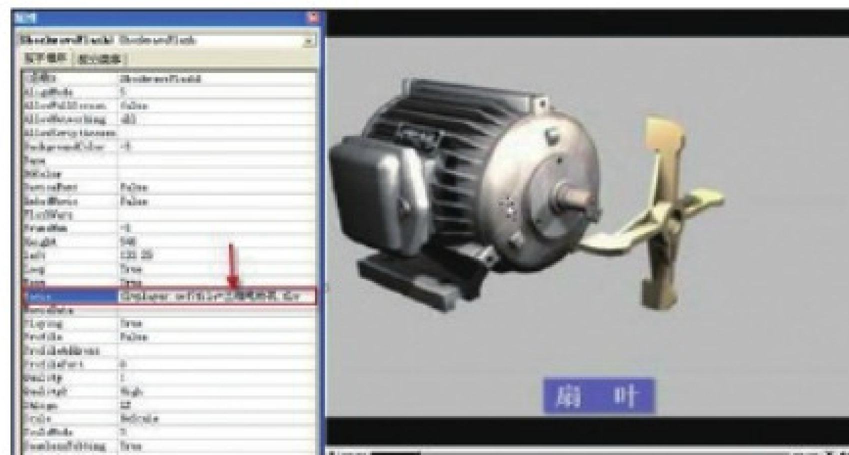
在其他选项卡中还提供了隐藏系统托盘图标、清理使用痕迹、隐藏IP等实用功能，读者可自行选用。如想要软件一启动就自动隐藏，可在“自动隐藏列表”选项卡中添加该程序（图3）。在软件界面的工具栏里有“伪装”一项，可更改程序在任务栏上的图标，还可输入任意字符更改窗口标题。P

在PowerPoint演示文稿中插入FLV视频

■湖北 南湖秋水

在线视频基本都是FLV格式，在PPT演示文稿中无法直接使用，借助Flvplayer.swf组件可以解决这个问题，操作如下：

1.下载FLV组件（地址：http://mmccai.blogbus.com/files/12283116910.rar），将其和PPT演示文稿放在同一目录下。



2.在PPT中创建Shockwave Flash Object对象实例（以PowerPoint 2007为例）。打开创建好的演示文稿，选中PowerPoint主窗口的“开发工具→控件→其他控件”按钮，在打开的“其他控件”对话框中点选“Shockwave Flash Object”，在幻灯片上按住鼠标左键拖拽出一个方框，这样就创建了一个Shockwave Flash Object对象实例。

3.右键单击幻灯片上的Shockwave Flash Object对象实例，在快捷菜单中选择“属性”（如上图），在各项参数中，主要设置“Movie”参数，如“player.swf?file=例子.flv”。其中“player.swf”为步骤1中下载来的FLV组件的完整文件名，“例子.flv”为需要播放的FLV视频的文件名。FLV视频和PPT演示文稿要放在同一文件夹内，否则需填写完整路径。参数的含义即调用Player.swf组件来播放“?file=”后的FLV视频文件。P

按小数点对齐

■山东 王杰

一、Word表格数字按小数点对齐

为方便叙述，假设有（图1）所示的Word表格，启动Word 2007并打开它，按步骤如下：

产品	销售额（万元）
A产品	1989.2156
B产品	457.27
C产品	24.347
D产品	89.2
E产品	7893

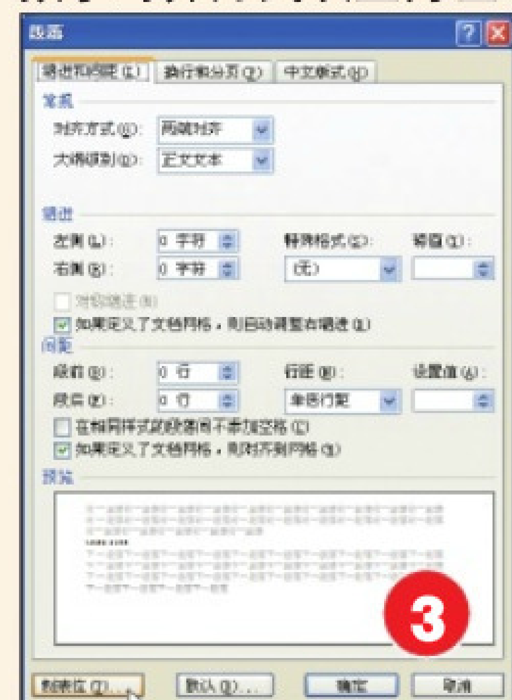
1



2

1.选中要对齐的单元格（即B2：B6区域），Word与Excel对单元格的命名方式相同，即列标是A、B、C…，列号是1、2、3…

2.单击“开始”选项卡，在“段落”组中将表格中的数字对齐方式设置为左对齐（图2），两端对齐与分散对齐也可，但不能选择其他的对齐方式，然后单击对话框启动器。



3

3.在“段落”对话框中，单击“制表位”按钮（图3）。



4

4.在“制表位位置”框中，根据表格中数字最大的整数位数输入一个合适的度量值，度量值以字符为单位，一个字符位可容纳两个半角的数字，2个字符是4个数字所占的位置，所以对这里应输入数字“2”（图4）。在“对齐方式”下，选中“小数点对齐”复选钮，同时在“前导符”下，选中“无”复选钮。

产品	销售额（万元）
A产品	1989.2156
B产品	457.27
C产品	24.347
D产品	89.2
E产品	7893

5

5.单击“确定”按钮（图5）。

二、Excel表格数字按小数点对齐

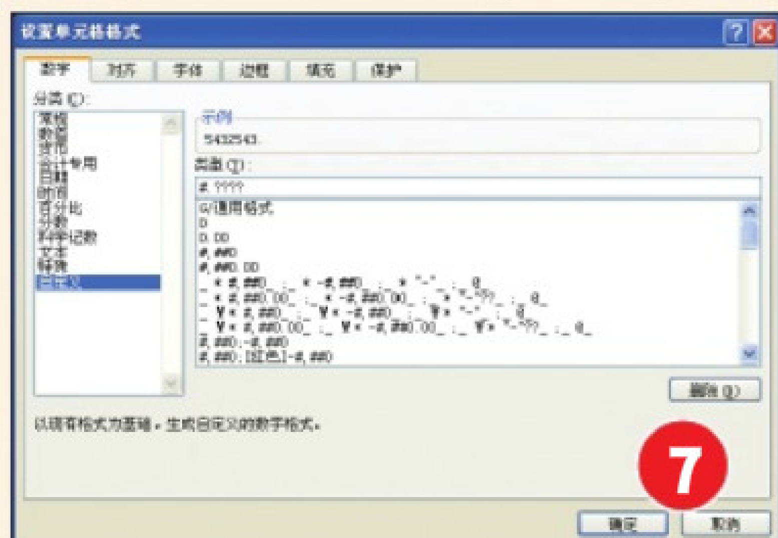
1.选中要对齐的单元格。

2.单击“开始”选项卡，在“对齐方式”组中将数字设置为“文本右对齐”，再单击“数字”组的对话框启动器（图6）。



6

3.在“设置单元格格式”对话框的“数字”选项卡的“分类”框中，单击“自定义”，然后在“类型”框中，键入“#.????”（图7）。一个“?”表示小数点后有1位小数，有几位小数就输入几个。



7

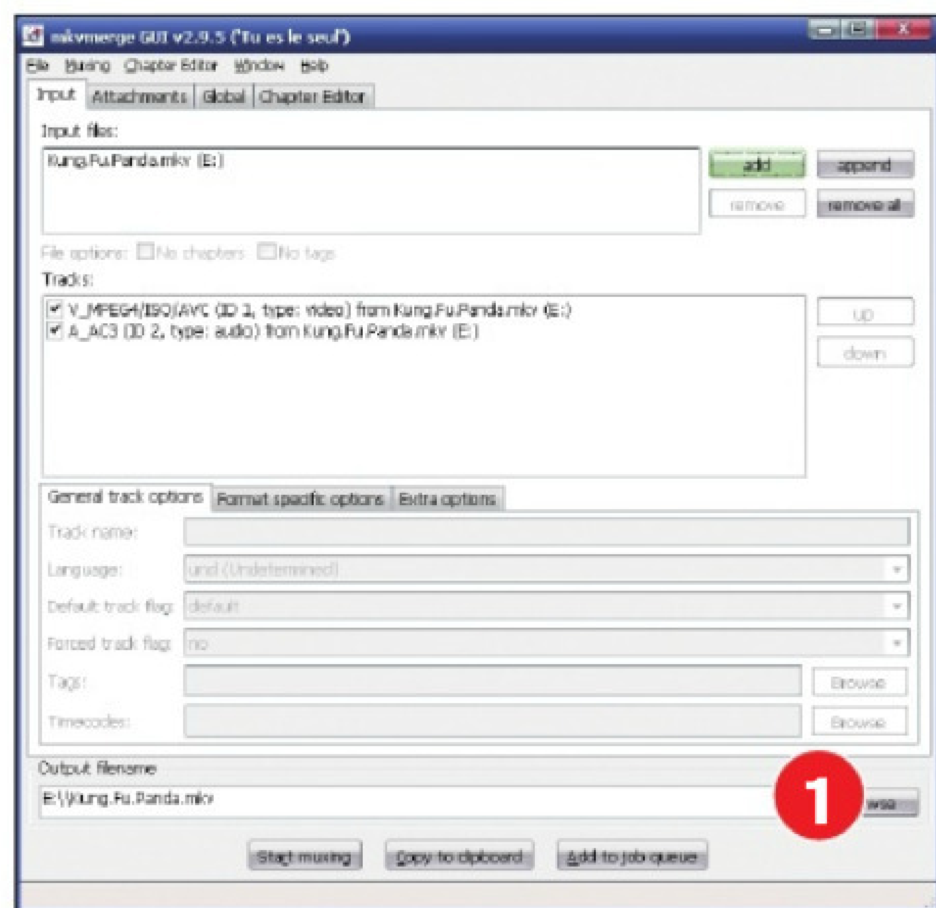
4.单击“确定”按钮。

另外，如果要按小数点对齐的数字的最大整数位数是4位，最多小数位数是4位，那么在“类型”框中输入“????.????”则可以让数字自动按小数点对齐，而且该自定义的数字格式类型不受数字对齐方式的影响。笔者以上所述以Word 2007和Excel 2007为例，在Word 2003和Excel 2003中具体操作会略有不同，请在实际使用时注意所用Word和Excel版本。P

轻松制作双语大片

■河南 李楠

目前大多数好莱坞高清影片都为MKV格式封装，只有英语的原声音轨，其实大家可以在网上收集一些与影片匹配的国语音轨，将其封装进MKV文件中，自己打造双语高清大片。



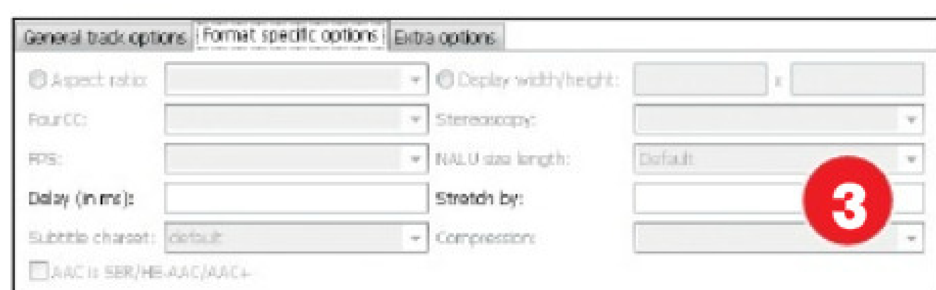
1

使用软件“Mkvtoolnix”，执行后在“Input”页面中点击“Add”打开要编辑的影片（图1）。其中“Tracks”信息框中显示了原有的音轨信息，再次点击“Add”按钮添加收集来的国语音轨（支持AC3、AAC、DTS等主流音轨格式），这时在“Tracks”信息框就可以看到后来添加的音轨了（图2）。

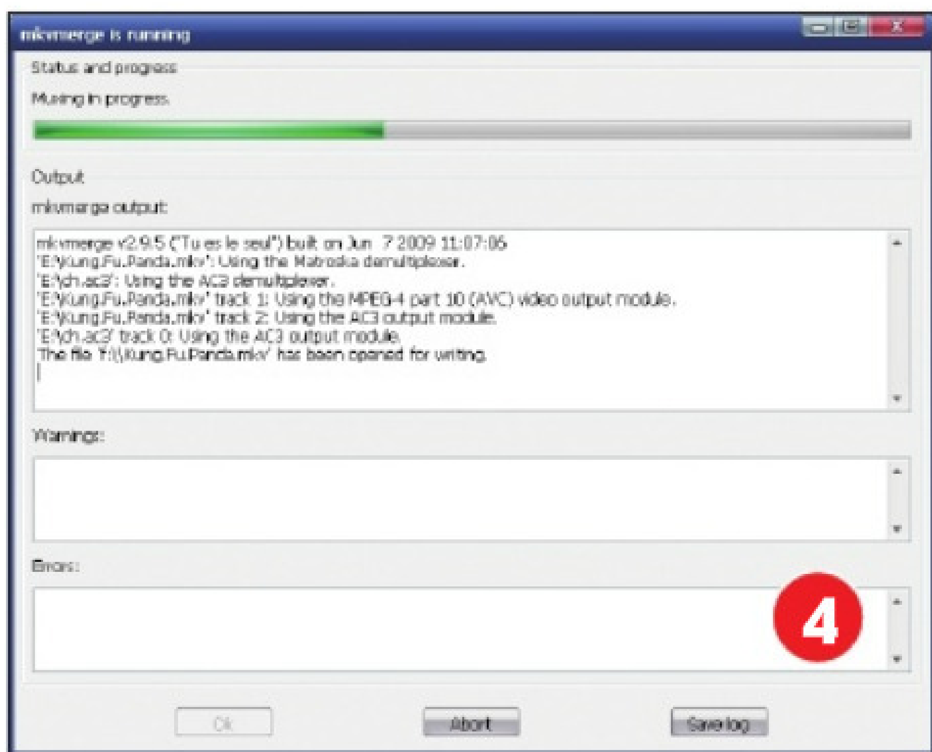


2

同理也可添加SRT等格式的字幕文件，将其封装到MKV文件中。单击新添加的音轨可对其进行编辑，在“Format specific options”选项卡的“Delay（in ms）”选项中可设置音轨对影片的延迟时间（图3）。建议大家在封装之前先用外挂音轨的方式播放影片，以观察其是否与影片同步，如音轨略有延

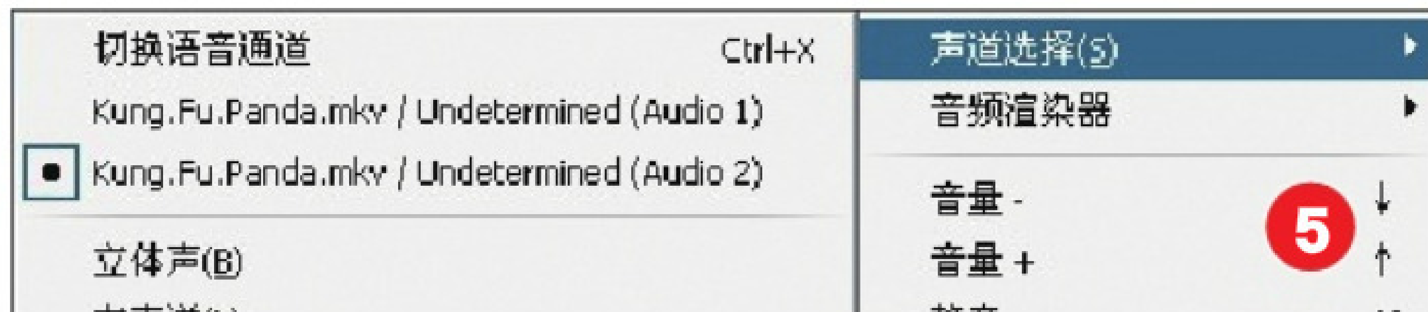


3



时，需在这里填上大概的延时时间，以提高封装之后音轨与影片的吻合度。要注意的是，这里的延时时间是以毫秒为单位的。

最后点击最下方的“Browse”按钮设置输出目录和文件名，再点击“Start muxing”就开始封装文件了（图4），在等待一段时间后双语大片就完成了。以KMPlayer播放为例，先打开影片文件，在主窗口单击鼠标右键，从“音频管理”中的“声道选择”里选择第二个声道（Audio 2），就可听到我们添加的国语音轨了（图5）。



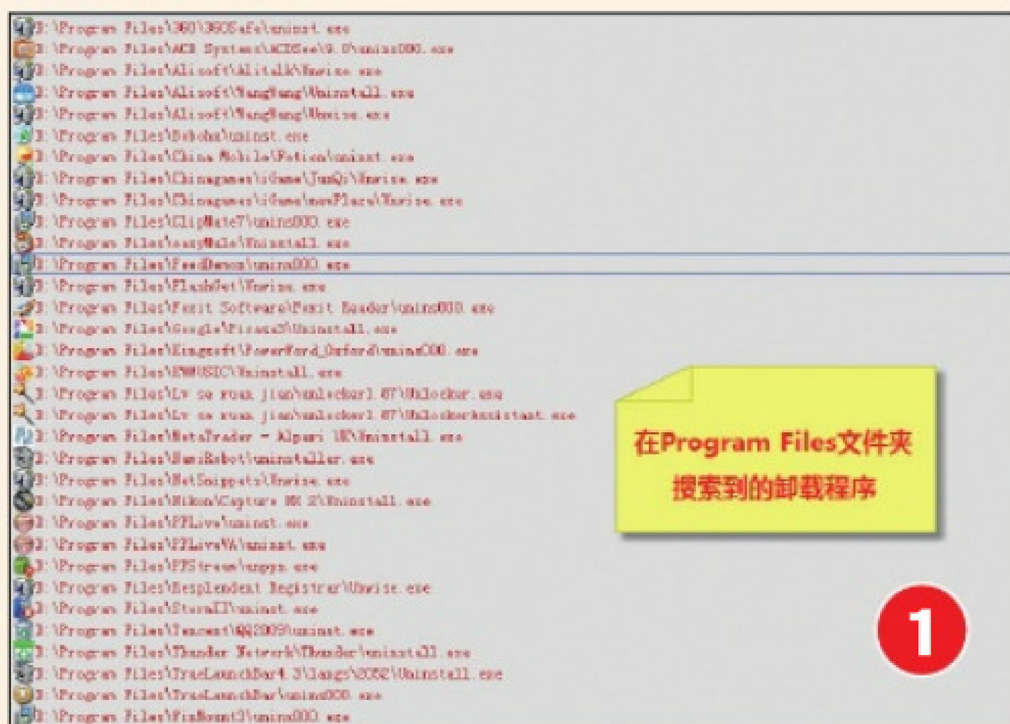
软件卸载，干干净净

■甘肃 杨兴平

电脑用久了，软件也装了不少，卸载时总会在系统中留点垃圾，我们怎样才能卸载干净呢？

1.借个卸载程序

如果某个软件无法卸载，同时其安装文件夹的卸载程序也丢失了（图1），可以尝试从其他程序的文件夹下拷贝“Uninstall.exe”或“Unwise.exe”到原目录，双击执行，大多数情况下可实现卸载。

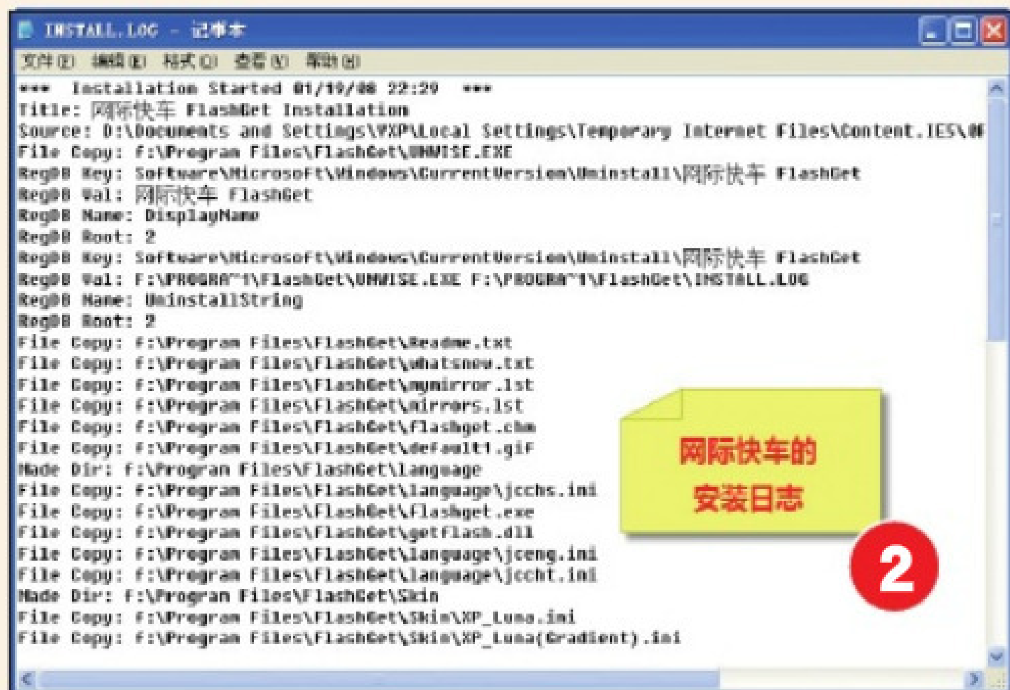


2.把LOG文件送到它嘴边

如果在安装文件夹双击“Uninstall.exe”或“Unwise.exe”提示没有找到安装记录，可以在安装文件夹下找到扩展名为LOG的文件（一般为“Install.log”），把它拖到“Uninstall.exe”或“Unwise.exe”文件上即可实现卸载。

3.对照LOG文件手动卸载

不少软件在安装时，会自动生成一个LOG日志文件，如上面提到的“Install.log”，它记录了该软件安装时生成了哪些文件、添加了哪些注册表键值等（图2）。如果某软件实在无法卸载，可以到其安装文件夹下看一看，如果有此文件可对照其中的内容逐一删除。



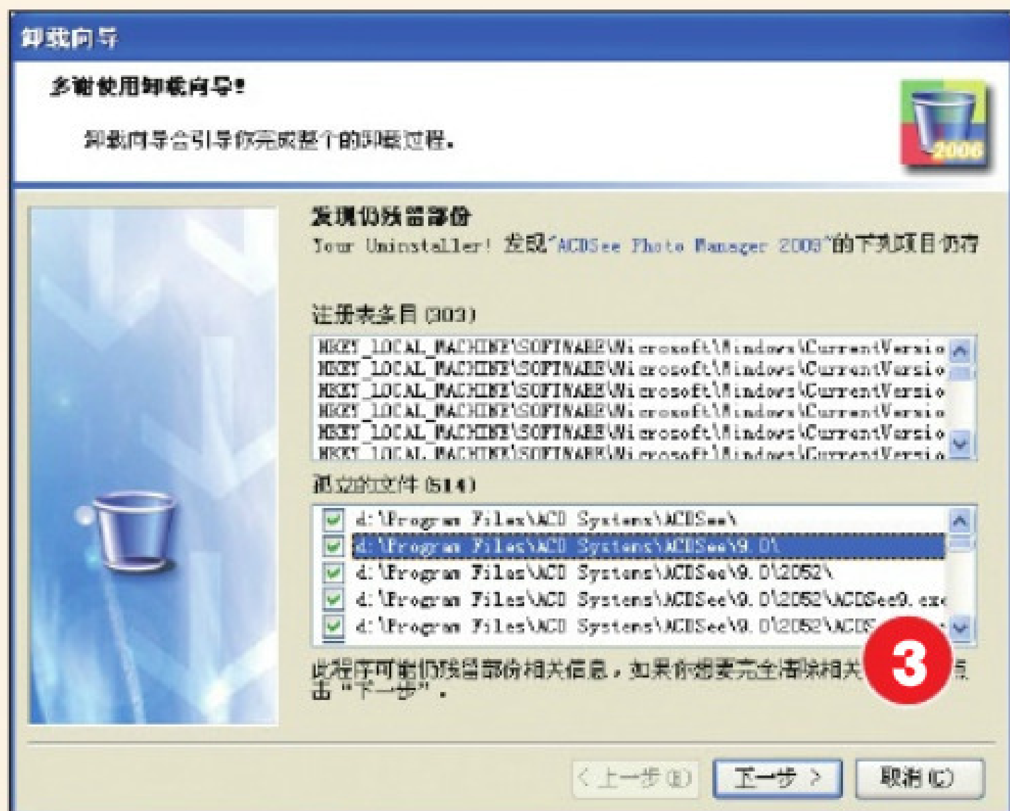
4.先请进来，再送出去

有的软件往往由于卸载程序丢失或损坏，导致不能正常卸载。可选择再次安装它，不过安装路径一定要与之前完全一致，这样丢失或损坏的卸载程序会被再次安装，接下来就能按正常方式卸载了。

5.请工具软件帮忙

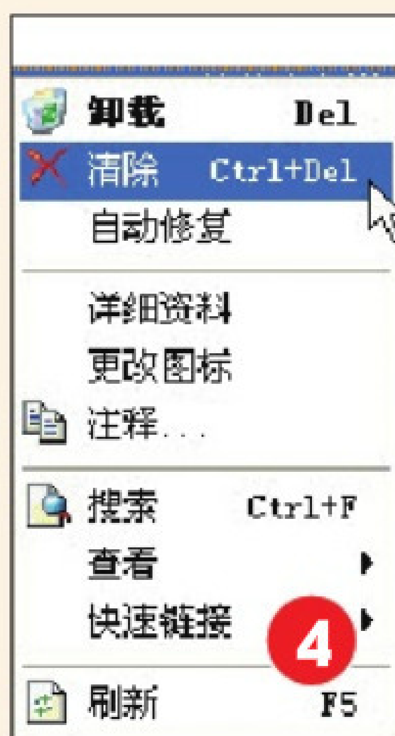
除上述方法外，可用“Your Uninstaller!”这类卸载工具帮忙，我们主要利用其“智能卸载”功能（下载地址：http://it.piaodown.com/down0613/200809/YourUninstaller.rar）。

“Your Uninstaller!”首先会调用应用程序自带的卸载程序，卸载完毕后还会对系统中的文件和注册表进行智能扫描，查找出软件自带的卸载程序没有彻底清除的相关文件和注册表数据，（图3）查找出的是用ACDSee自带的卸载程序卸载后，没有卸载干净的文件和注册表数据。



如果想确认扫描出的文件是否应删除，可点击右键，选择“属性”或“打开文件夹”查看这些文件的详细信息。不过从笔者的经验看，提示的文件是非常准确的，可直接单击“下一步”进行删除。

对于卸载程序丢失或遭到破坏的应用程序，双击它后可能会出现无法卸载的情况，这时可以在该应用程序上右击，选择“清除”（图4）进行强制卸载，再经过扫描后删除即可。

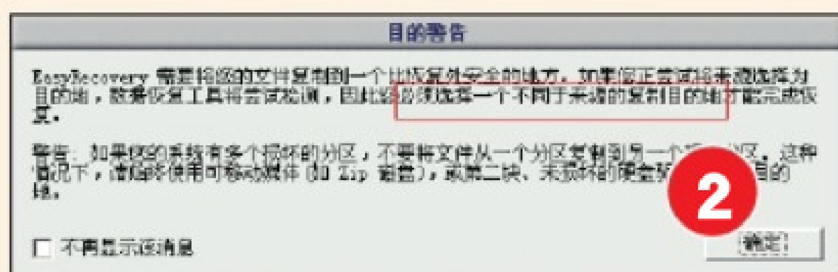


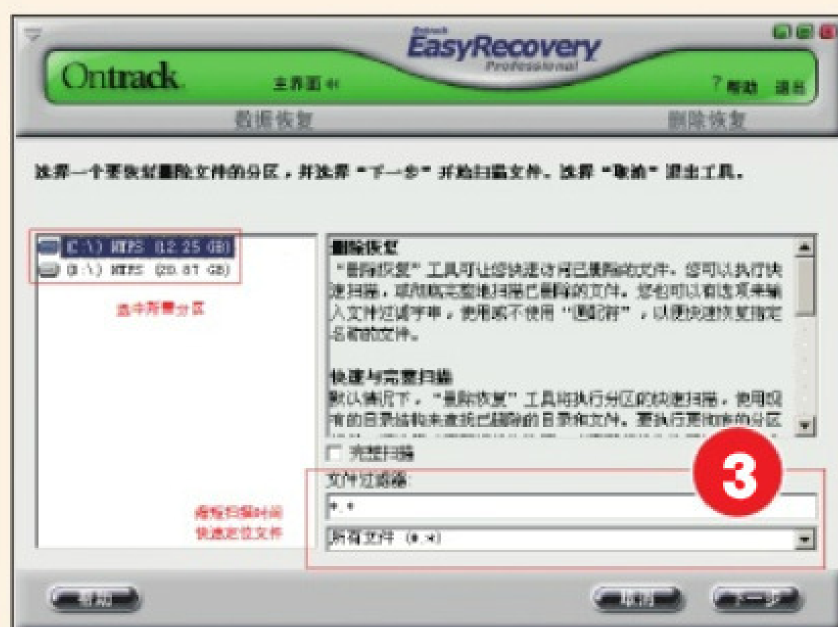
使用EasyRecovery简单恢复数据

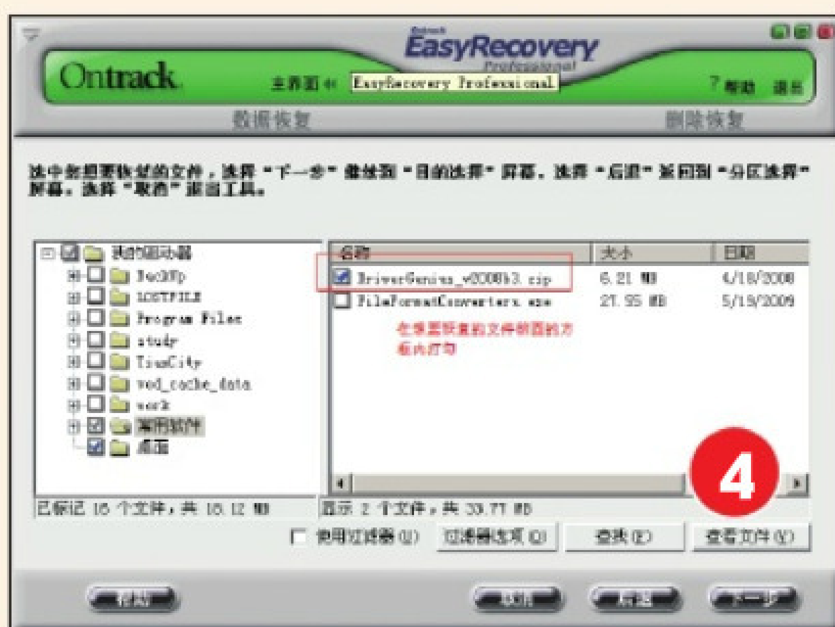
■江苏 江晔

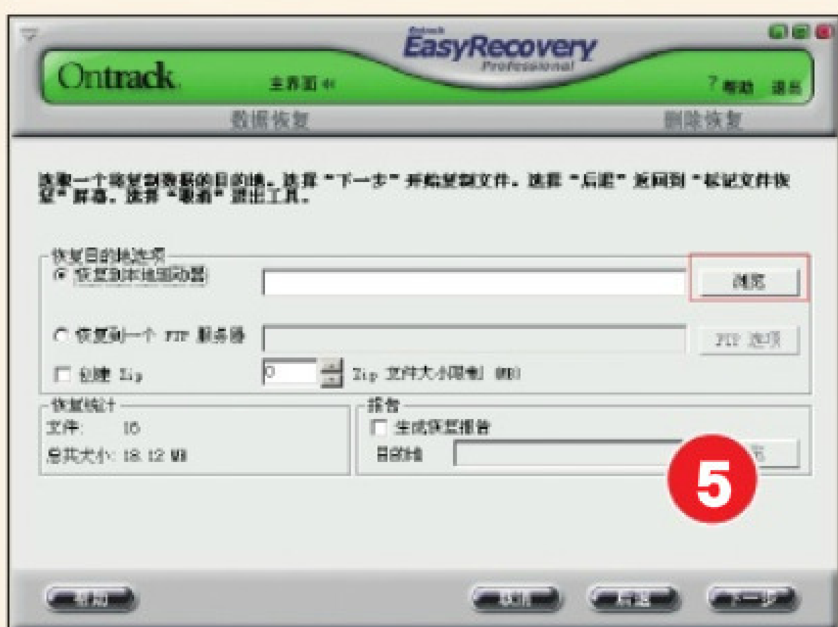


EasyRecovery是很多人熟悉的数据恢复软件，适合新手使用。在主界面点击“删除恢复”（图1）会提示注意事项，恢复出的文件不能放在原分区（图2）。在数据恢复前，要对已删除文件所在分区进行扫描，程序默认查找所有被删除的文件，为缩短扫描时间可在下拉菜单中选择文件类型。也可配合通配符使用，假设要恢复的文件名为“重要文件.txt”，在“文件过滤器”中可输入“*.txt”查找所有文本文档。工具默认仅进行快速扫描，如想得到更高恢复率应选中“完整扫描”（图3）。点击“下一步”后程序即会开始，结束后在左测窗口内选中要恢复的文件（图4）并单击“下一步”，最后将数据导出到指定位置即可（图5）。









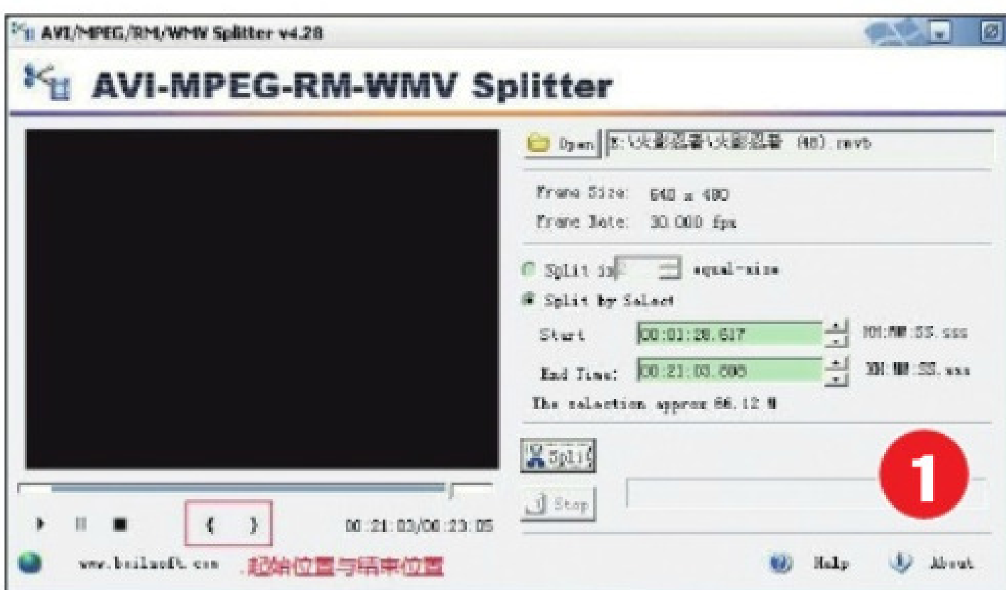
视频简单剪辑

■河南 安静的好人

如想删除多个视频文件的片头片尾后合并它们，可以用“AVI/MPEG/RM/WMV Splitter”和“Real Join”，前者是视频文件分割软件，下载地址：http://www.skycn.com/soft/21539.html。



注册后打开主界面，点击“Open”选择要分割的文件，视频预览窗口中会自动播放所选文件。选定时间轴的合适位置按“{”设定起始位置，“}”为结束位置。软件的“Start”和“End Time”处会显示起始和结束时间，可以做微调。最后单击“Split”便会输出截取后的视频文件（图1），整个过程非常简单，速度也很快。



Real Join用来合并视频文件（图2），执行后点击“添加”选择要合并的视频文件，调整好顺序后点击“合并”即可。如果出现Error提示，应在选项里去掉“旧版RMEditor.exe”的勾选。

瑞星安装另类巧招

■山东 王杰

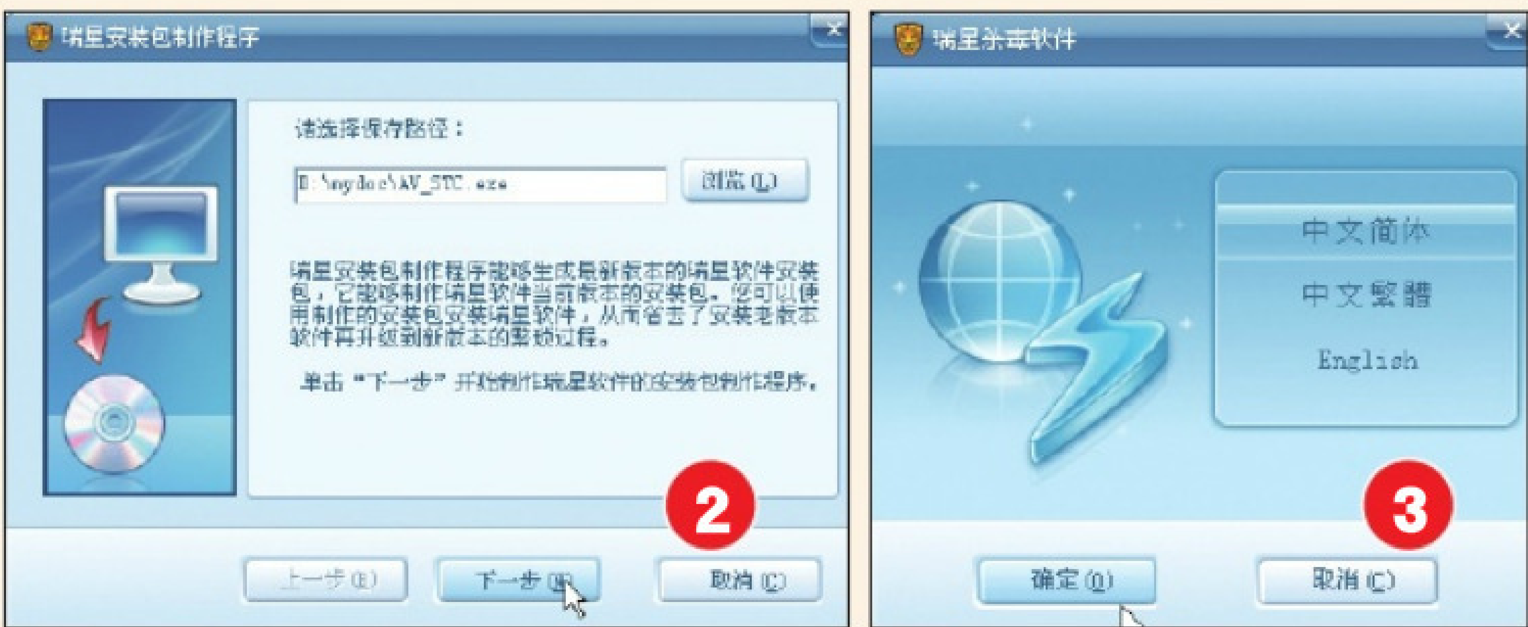
重装系统后安装杀毒软件还需重新升级病毒库，使用“瑞星安装包制作程序”可免去这一麻烦。

一、将系统中的瑞星杀毒软件打包

1.在瑞星主程序界面中，单击“工具”，选择“瑞星安装包制作程序”后的“运行”（图1）。



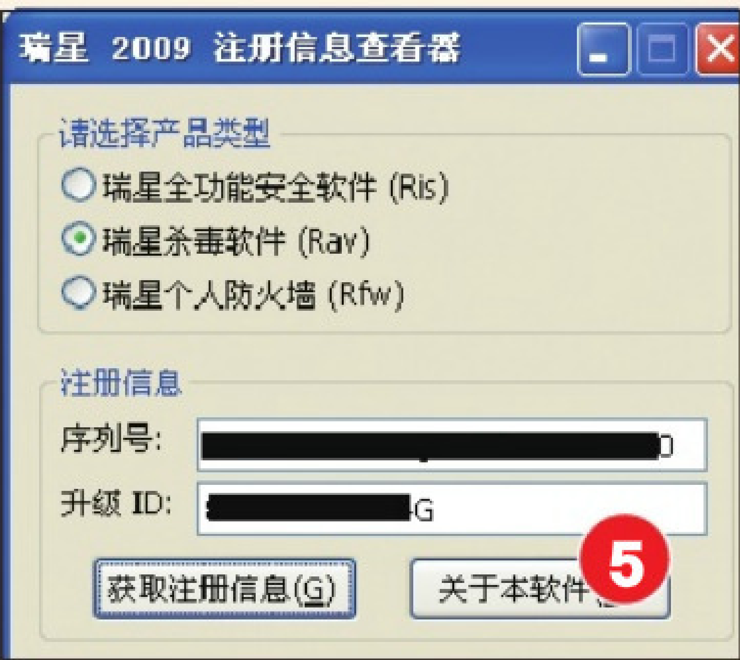
2.单击“浏览”按钮选择安装程序的保存路径，默认位置是“我的文档”，文件名为“AV_STC.exe”（图2）。以后只要双击这个AV_STC.exe即启动安装向导（图3），按指示安装即可。



二、获取瑞星产品序列号和用户ID

当使用瑞星安装包安装时，需输入原序列号和用户ID（图4），如果遗失了





也不用担心，使用“瑞星2009注册信息查看器”（http://www.riyou.com/down/63/2009611162437.htm）。将下载的文件rav_id_reader.rar解压后，双击RavSn09-1.exe和RavSn09-2.exe中的任意一个都可启动软件。在软件主界面，单击“获取注册信息”按钮，即可得到瑞星的产品序列号和用户ID（图5）。

批量转换图像格式

■湖北 李峰

在WinXP中，如果没有更好的转换程序，可通过画图程序把BMP格式的图像文件转换成JPG格式的图像，但这种转换效率非常低，一次只能转换一个图像文件，其实还有一种批量转换的方法。

首先将要进行转换的BMP图像复制到“图片收藏”文件夹中，然后选中这些图像文件，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“发送到／邮件接受者”命令，接下来将会弹出一个“通过电子邮件发送照片”的窗口。在该窗口选择“缩小所有照片”选项（如图），并选择图片的大小，单击“确定”按钮，接下来，WinXP将会把这些BMP格式的图像转换成体积较小的JPG格式，并弹出一个“发送电子邮件”窗口，最后将这些JPG格式的图像附件保存下来即可。

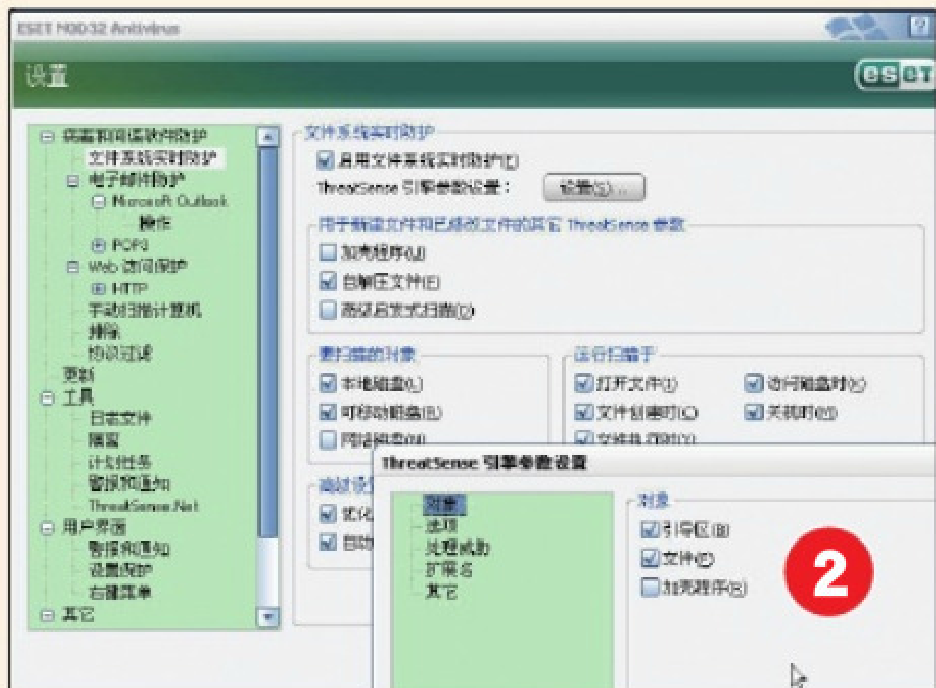


别让老电脑被杀软拖垮

■河南 安静的好人



现在杀毒软件的功能越来越强，各种实时监控功能对CPU的要求也越来越高，但也可能导致使用“老爷机”的用户遇到各种莫名其妙的问题。例如笔者的电脑为2005年初配置，在安装了NOD32新版本后，其进程“ekrn.exe”经常占用很高CPU资源，使操作“很卡”（图1）。最后发现在“文件系统实时防护”里不要勾选“高级启发式扫描”和“加壳文件”便会解决（图2）。



不仅仅是NOD32，在硬件配置不高的情况下，杀毒软件的一部分高级功能确实占用很多系统资源，禁用它们能带来系统性能的提升，还比不安装杀毒软件安全很多。



编者按：经过前几期各种实用小招式的出现，许多读者都发现在自己电脑生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn。

让Vista文件夹视图合你心意

■天津 纳兰看风



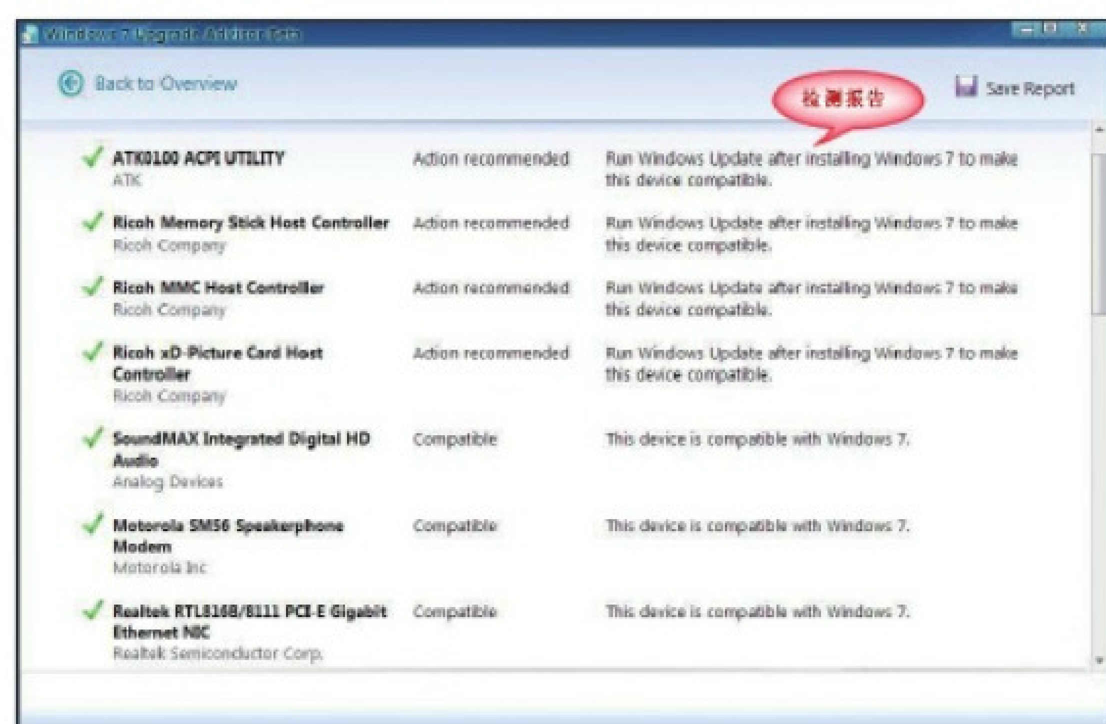
换了Vista后，很多人不习惯它的文件夹默认视图，每次新建文件夹总要更改视图方式。进过一番研究，发现只要进入需要更改视图的文件夹，选择好视图方式，依次点击菜单栏中的“组织→文件夹和搜索选项”**（图1）**，在“查看”选项卡点击“文件夹视图”中的“应用到文件夹”按钮就可以了**（图2）**。这样一来，所有与此文件夹类型相同者便会有一样的视图了。



你的电脑能装Windows 7吗？升级顾问来回答

■甘肃 杨兴平

“Windows 7升级顾问”由微软发布（下载地址：http://www8.piaodown.com/20090613/200904/Windows7UpgradeAdvisor.rar），它能自动审查计算机各项配置并给出报告**（如图）**。此外它还会检查相关设备并向用户提供升级建议，以防升级Windows 7后遇到兼容性问题。



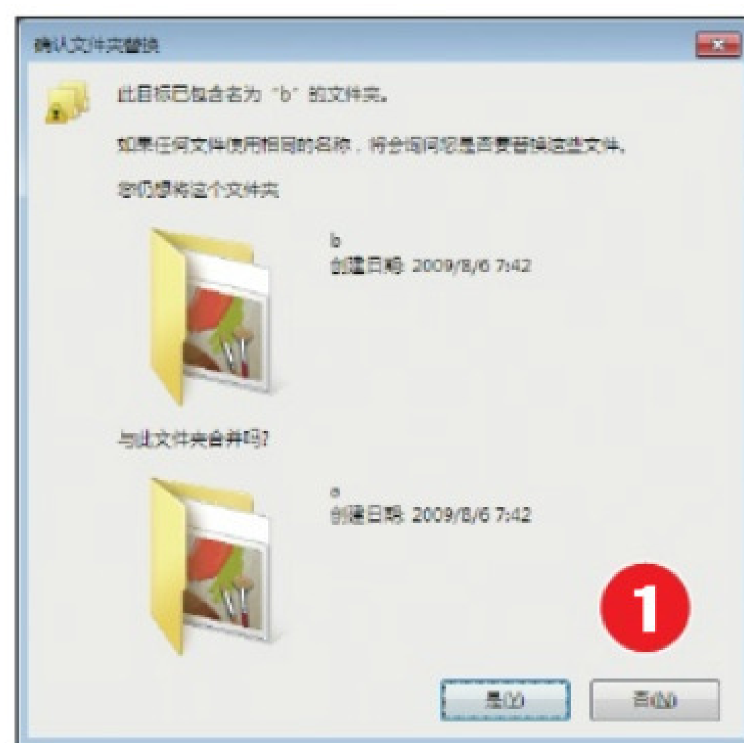
巧用Windows 7的重命名合并文件夹

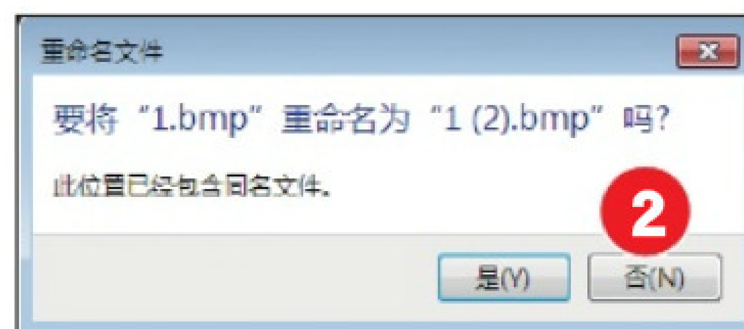
■湖北 南湖秋水

如果想将两个文件夹合并成一个，首先想到的方法可能是“剪切→粘贴”方式，操作起来略显麻烦。利用Windows 7的重命名功能可巧妙地将两个不同文件夹合并。

假定同一位置有名为“a”和“b”的文件夹，现在要将“a”文件夹中的文件合并到“b”中，只要选定“a”，将其重命名为“b”，这时会提示已存在一个相同名称的文件夹**（图1）**，单击“是”则将文件夹“a”合并到文件夹“b”中去了。如果这两个文件夹中有文件重名，系统还会询问是否重新命名**（图2）**。

提示：如果在WinXP中使用相同操作则会弹出错误对话框。





软件升级也能一次性检测

■辽宁 飒飒



常用软件间隔几天就会提示出现新版本，逐一下载十分麻烦，能否让所有软件一次升级到最新呢？借助“超级兔子升级天使”就可办到。

首先打开超级兔子专业版，执行“升级天使”，选择“软件管理”，自动检测系统中所有软件后会生成列表**（如上图）**，最后选择需要升级的软件即可。

注：“360安全卫士”等软件也有类似功能。



客座专家 龚胜

关键词：数码相机　视频格式

问：我的数码相机拍摄视频时占用存储卡空间很大，一分钟近100MB容量，我知道目前数码相机静态图像的文件格式主要有RAW和JPG两种，请问视频文件有哪些常见格式？

答：目前数码相机的视频拍摄功能越来越强大，其视频文件的存储格式比静态图片更加复杂，主要有以下几种：

一是标准AVI，这是微软在Windows操作系统中支持的一种动态录像格式，通用性比较好，但占用空间较大。二是标准MOV，是苹果公司支持的一种动态录像格式，也很常见。三是MPG1格式，这种格式目前仅被索尼部分数码相机支持。现在数码相机支持的视频格式往往是在标准AVI或MOV基础上进行不同编码，不同编码方式对视频文件的质量及体积影响很大。总体而言有三种编码方式：一是MPEG-4，文件体积可压缩得很小，但画质损失也较大。二是Motion-JPEG，其实就是将一幅幅JPEG图片连在一起，视频文件体积很大。目前最先进的当属H.264，可以在体积和品质间取得平衡，很多带高清拍摄功能的数码相机都支持这种视频格式。

关键词：数码相机　视频播放

问：我有一台三星数码相机，屏幕很大，也支持不间断的MP4视频拍摄。我希望能将其作为MP4播放器用，但我将其他MP4文件拷贝到相机却无法播放，请问要怎么处理才能将数码相机作为MP4播放器用呢？

答：现在数码相机屏幕越来越大，卡片机也便于携带，一些朋友就希望将其作为MP4播放器使用。但由于种种原因，非本机拍摄的视频文件通常不能直接播放。对于三星部分数码相机，提供了PMP视频播放功能，但仍需要预先转换为特有的SDC格式，例如三星在随机光盘中提供了一款名为Digimax Converter的软件，可制作SDC格式视频文件。转换后它就能在相机上来播放了。通常数码相机对文件存放位置有严格限制，必须在存储卡根目录下先建立起一个名为“PMP”的文件夹，并将SDC格式影片存储到该文件夹下。对于其他品牌的数码相机，通常并不支持PMP功能，播放视频文件就更加复杂，需自行寻找软件进行转换处理。

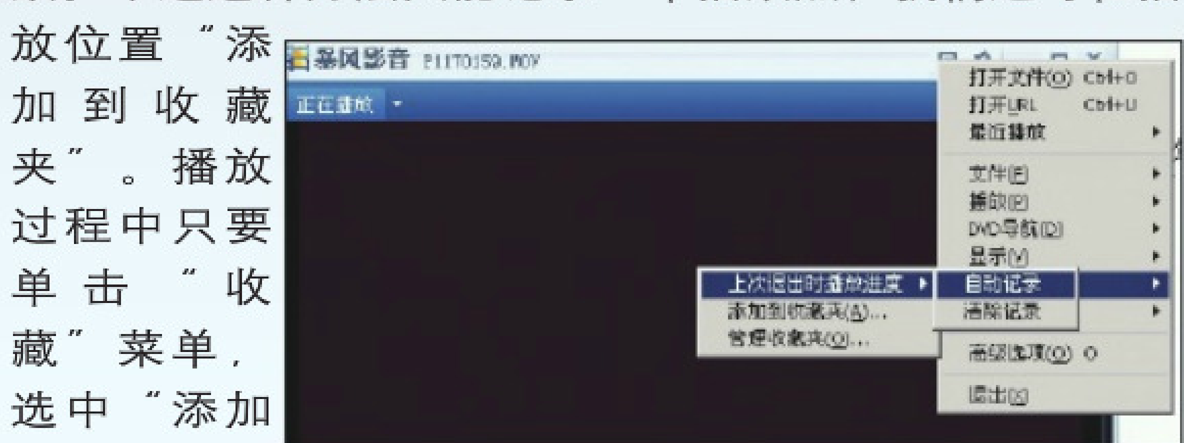


支持PMP视频播放的数码相机

关键词：暴风影音　快速定位播放

问：我经常在电脑上使用暴风影音播放影片，由于个人的时间安排，往往不能一次看完，下次又得拖动播放进度条到上次位置，十分麻烦。请问是否有快速记忆并定位播放位置的方法？

答：有两个方法，一是自动播放记录：在主界面中单击“收藏”菜单，选中“上次退出时播放进度”命令中的“自动记录”选项，就会打上个勾。下次播放时可直接打开暴风影音，单击“收藏”菜单，选中“清除记录”下显示的记录点，即可直接从上次退出的位置播放。不过这种方法只能记录一个播放点，我们还可在播放位置“添加到收藏夹”。播放过程中只要单击“收藏”菜单，选中“添加到收藏夹”选项，然后在弹出的窗口中，随便起个名字，并确认“记住位置”已勾选，以后就可在“收藏”菜单里直接选择来播放了，这样可以方便地记住多个文件的多个播放点。



在暴风影音中快速定位播放位置

关键词：计算机键盘　键位布局

问：我是名电脑初学者，有个问题想请教一下，就是为什么要将计算机键盘规范成现在这样的布局呢？听说因为这是打字效率最高的布局，请问是否的确如此？

答：实际情况并非如此，关于计算机键盘键位布局的来历一直存在误传。最早的键盘出现在机械打字机上。1868年美国人拉森·肖尔斯设计出现代打字机的实用形式并首次规范了键盘，即现在的“QWERTY”键盘。之所以采用这样的布局，只是为了尽量避免以前顺序排列时容易出现的卡键问题，而不是为提高打字效率，恰恰相反他将最常用的几个字母安置在相反方向，最大限度放慢敲键速度以避免卡键。

由于QWERTY的键盘按键布局方式效率很低，因此一直都有人试图重新设计键盘布局，比如“MALT”键盘，它改变了原本交错的字键行列，并使拇指得到更多使用，使“后退键”及其他原本远离键盘中心的键更容易触到。但由于多种原因，这些键盘布局方式都没有能取得成功，至今“QWERTY”键盘仍然是使用最多的键盘布局方式，成为一个非常典型的“技术劣势产品战胜优势产品”的例子。



从古老的打字机开始，键盘的格局一直未变

关键词：数码照片　打印偏色

问：我新买了一台喷墨打印机，打印效果还行，但发现打印图片的色彩与屏幕上显示的颜色似乎不太一致，请问这是什么原因？如何处理？

答：彩色打印机打印输出偏色是很常见的现象，屏幕显示色彩是基于RGB混色原理，而彩喷再现色彩是基于CMYK减色原理。由于色彩生成的基本原理差异，打出的图片色彩几乎不可能与屏幕显示的色彩一致。颜色的不同还与使用墨水的厂家不同、使用的纸张类型不同或纸张的厂家不同都有关系。目前绝大多数彩色喷墨打印机的驱动程序均具有颜色调整设置，可随时调整颜色偏差，另外使用Photoshop等软件对图片颜色进行调整也可一定程度上解决此问题。若某种颜色严重缺色时，可能是该种颜色的墨水将用尽，及时填充墨水即可解决。

关键词：Wi-Fi无线　网卡互联

问：我有两台笔记本电脑，都内置无线网卡，由于其中一台没有内置有线网卡接口，我希望能通过无线网卡将二者连接起来，但一直不知如何下手，麻烦老师加以指点。

答：我们知道，两台电脑通过有线网卡互联是很简单的，自己购买或制作一根网线，再对网卡IP地址做简单设置就可以了。通过Wi-Fi无线网卡互联也不复杂，最关键的一步是进入"无线网络配置"，在"首选网络"下方点击"添加"按钮，在弹出的"无线网络属性"对话框中，注意一定要选中下方的"这是计算机到计算机的（临时）网络……"单选框。然后再随便指定一个SSID（集标识符），另外最好禁用数据加密。



正确设置网络属性

接下来和有线连接一样，要将两台电脑无线网卡的IP地址进行手动设置，注意要在同一个网段内（如分别设定为192.168.1.8，192.168.1.6）设置完成后就可以在另外一台电脑的无线网络连接中看到刚才设置好的网络名，点击后即可自动连接。连接完成后的网络资源共享与有线连接是一样的，这里就不赘述了。

关键词：U盘落水　处理方法

问：前几天外出时我不小心将U盘掉进了水里，请问应该怎么处理？是否可以利用电吹风烘干？

答：U盘进水后如能正确处理一般不影响正常使用，但切不可在处理前使用它，否则U盘可能彻底损坏。用电吹风烘干是可以的，但不能靠得太近、吹得太猛，温度太高可能会导致电路板破裂或焊接的元件松动。另外烘干前一定要进行一些预处理，污水中含有盐分或其他杂质，附着在电路板上也可能导致配件损坏。正确方法是先用干净流水冲洗一下，有条件的话取出电路板用无水酒精及软毛刷将电路板清理干净，然后用电吹风谨慎烘干或自然晾干。现在市场上有一些能防水的U盘，甚至浸泡在水中也能正常使用，就不用担心落水了。另外除了U盘，如果其他数码小配件，如SD卡等不慎落水，处理方法也是类似的。


现在不少U盘是防水的

关键词：任务栏　隐藏速度

问：最近我发现，在我的电脑上如果选择了"任务栏自动隐藏"后，其自动隐藏的速度比较慢，请问如何让它变得快一些呢？我电脑配置比较低，操作系统为Win2000 SP4。

答：请按以下步骤操作：首先右键单击Windows桌面的空白处，从弹出菜单中选择"属性"，进入"显示属性"对话框，在该对话框中选择"效果"标签，并将"视觉效果"中"拖动时显示窗口内容"前面的勾选去掉即可，对于配置比较低的机器，我们还可以取消"淡入淡出"等其他视觉特效，提高系统运行效率。



改变视觉效果设置

放不下掌底乾坤——游戏竞技鼠标研究

■晶合实验室 壹分

前言

世界万象尽在掌握，这是游戏中才能体会到的魅力，而鼠标则是催动“掌底乾坤”的神兵利器。征战天下，当然需要趁手的兵器，然而鼠标的选择却并不是一件简单的事情，因为它是一种非常个人化的装备。尤其当鼠标的技术参数已经发展到极致，绝大部分鼠标的性能指标都能满足游戏对抗的要求时，“手感”成为最重要的取舍标准。有经验的玩家常说：“挑鼠标，就像挑鞋，只有亲身试过才知道”，每个人的手型都不尽相同，每个人对手感的要求也千差万别——可是很少有经销商会大方地提供试用样品。

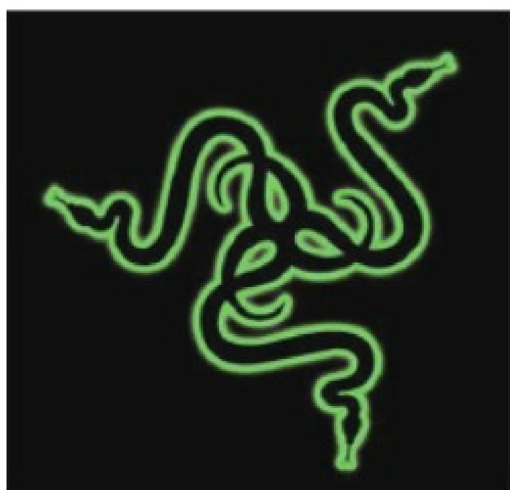
电子竞技历来被厂商和玩家当做检验鼠标的最佳试炼场，在2009年“三星电子杯”WCG中国区总决赛中，许多参赛选手都得到了微软、罗技、雷蛇（RAZER）、赛锐（SteelSeries）等品牌的赞助，而他们代言的产品也成为众多玩家关注的焦点。借助赛事主办方和参赛选手的协助，我们在现场与Sky、Fly、Pj、Colagirl等6位知名选手就鼠标选择的相关经验进行了交流，还采集到他们的手型扫描图片，并在本文中以1：1的比例真实呈现。希望通过这种特殊方式帮助大家选择适合的


鼠标合适不合适，只有手知道

欧冶子淬利剑——游戏鼠标的缔造者

1.游戏急先锋——雷蛇（RAZER）

世界上第一只游戏专用鼠标目前尚无法考证，但1999年推出的RAZER Boomslang 1000/2000系列无疑扮演了急先锋的角色，这两款专为《雷神之锤》设计的产品堪称光机式鼠标的巅峰之作，2000dpi的指标即便放眼今日也属高端。不过当时雷蛇尚未诞生，Boomslang由创始人Karna的公司出品，后来德国坦克（Terratec）获得了这款产品的生产设计权，并更名为MYSTIFY RAZER Boomslang 2100。随后经过一系列的分拆、重组，形成了现在的雷蛇公司，其产品在电子竞技玩家中拥有极高的声誉和良好的口碑。


雷蛇的产品一贯采用神秘诡异的昆虫或动物来命名

2.推而广之——罗技

专业外设品牌罗技的加入使游戏专用鼠标得以迅速普及，凭借丰富的研发经验其MX系列、G系列游戏专用鼠标广受玩家好评，其中MX510/518和G1在国内玩家中的拥有量大得惊人，甚至原本为办公人群设计的小型化鼠标迷你旋雕光电版也成为《星际争霸》项目选手的首选装备。



罗技是最早进入中国的高端鼠标品牌

3.无心插柳柳成荫——微软

起初微软生产鼠标键盘等外设是为了配合自家的操作系统和办公软件，游戏外设方面则以手柄、方向盘和摇杆为主。但没想到主打办公市场的IO 1.1（IntelliMouse Optical 1.1）和IE 3.0（IntelliMouse Explorer 3.0）却凭借良好的性能和出众的手感成为众多游戏玩家追捧的对象，IE 3.0更是被奉为一代神器，至今还有多种复刻版在市场中销售。在发现游戏专用鼠标这一潜在市场之后，微软硬件部门于2008年初推出了赛威（SideWinder）系列游戏专用鼠标，并开始赞助wNv等知名战队和选手。


微软凭借IE 3.0成就了高端游戏专用鼠标的威名

4.潜力巨大——赛锐（SteelSeries）



赛锐在欧美有很不错的用户基础

赛锐于2001年在丹麦的哥本哈根成立，一直致力于专业电竞外设的设计与开发，通过与多支著名战队和选手的合作，在国外电子竞技玩家中具有很高的人气。赛锐的鼠标产品以手感出色和外观厚重著称，由于进入国内市场较晚，知名度略逊于雷蛇、罗技等品牌，但在FPS游戏玩家中有大量拥趸。

以上4个品牌堪称游戏专用鼠标领域的“四大天王”，除它们之外，雷柏（Rapoo）、双飞燕、赛钛客（Saitek）、Cherry、惠普等厂商也陆续推出了一些针对游戏玩家设计的产品，而主攻办公和家用市场的Cherry和戴尔键盘也在玩家中有不错的口碑。

引擎或造型——游戏专用鼠标的分类

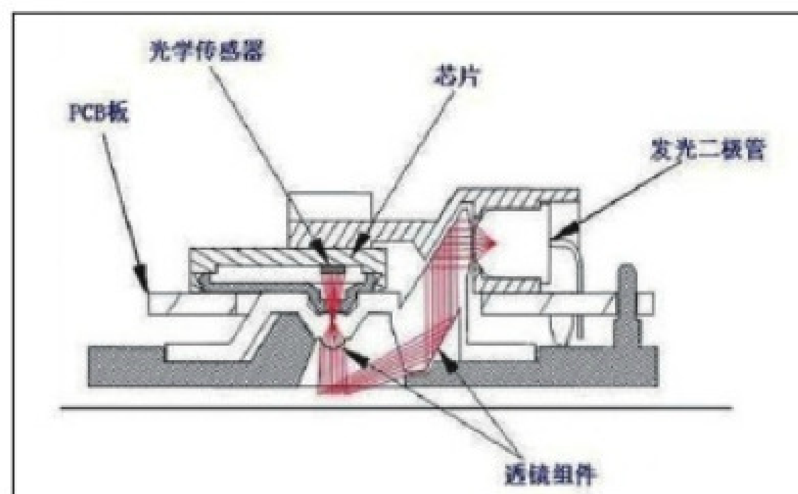

无数玩家心目中的一代神兵RAZER Boomslang

鼠标从诞生至今，按照引擎技术划分共有机械式、光机式、光电式和激光式四大类型。其中在机械式鼠标的年代，游戏大多依靠键盘操作，因此没有游戏专用产品出现。光机式鼠标发展的尾声则是电子竞技在全球兴起之际，人体工学设计理念也于此时被提出，RAZER Boomslang 1000/2000系列是代表这个时代技术巅峰的游戏专用鼠标。

现在的游戏专用鼠标以光电式和激光式为主，其中光电式鼠标推出之际恰好是电子竞技蓬勃发展的时期，由于技术成熟、产品丰富，至今仍拥有最多的玩家支持，比如上文提到的罗技迷你旋雕光电版、微软IE 3.0等。激光鼠标目前仍属于高端产品，由于价格较高且产品型号较少，在玩家中的支持度明显不及光电式鼠标。无论是光电鼠标还是激光鼠标，都是基于光学技术，因此也可以统称为“光学鼠标”。它们的核心技术原理类似数码相机，因此光学引擎（Optical Engine）是决定鼠标性能的关键部件。

1.光电鼠标

光电鼠标的光学引擎主要由发光二极管、透镜组件、成像组件（镜头和CMOS感光元件）及控制芯片组成。工作时发光二极管发出红光，以30°角照射鼠标垫表面。鼠标垫表面在光束的漫反射作用下会形成阴影，折射后通过透镜组件被CMOS感光元件捕捉，控制芯片通过对比CMOS捕捉到的图像来判断鼠标移动的方向、距离、速度。



光电鼠标工作原理

2.激光鼠标


罗技G5中的激光引擎组件

激光鼠标的原理与光电鼠标基本相同，用激光代替了发光二极管发出的红光。由于激光照射在物体表面会产生干涉条纹，进而形成光斑点，故而反射到传感器上的图像反差更大（越是光滑的表面反射越强烈），更易于控制芯片对比和识别，在定位精确性上具有明显的优势。

光学引擎的分类方法是基于鼠标的规格参数，这种方法细化到鼠标的选择过程中就是对各项性能指标的客观对比，我们姑且称之为“客观对比”。对于玩家而言，大部分价位相仿的游戏鼠标在性能指标上往往比较接近，此时鼠标的造型设计、选材用料等方面带给玩家的主观感受就是决定鼠标是否“顺手”的主要因素了。因此我们认为挑选鼠标过程，就是从“客观对比”到“主观感受”的过程。

客观对比篇——鼠标参数与游戏的关系

无论光电鼠标还是激光鼠标，主要性能指标都是dpi（dots per inch）、cpi（count per inch）和刷新率（fps）。其中游戏玩家最关心也是厂家着重宣传的是dpi和cpi，这两个参数在很多地方具有相似性，比如都是用于表示精度的，都是数值越大鼠标性能越好，都涉及到每英寸移动……而且这两个参数之间的关系也很复杂和微妙，因此它们往往被笼统地称为“分辨率”。虽然有如此多的相似之处，但在游戏中它们的实际影响却存在一些差别。

1.高速移动——dpi指标

dpi的字面意思是“每英寸的像素数”，实际所指为“鼠标移动1英寸时，光标在屏幕上对应移动的像素数”，这是一个表示精度的硬件指标。假设一款鼠标拥有2000dpi的分辨率，那么这只鼠标每移动1英寸（1英寸≈2.54cm），屏幕上的光标就会移动2000个像素。换句话说，如果屏幕的分辨率是1024×768，那么要让光标从屏幕最左侧移动到最右侧，鼠标只需在鼠标垫上移动0.5英寸（约1.27cm）的距离就可以了。

如果放到游戏中的表现来看，在屏幕分辨率不变的情况下，dpi指标越高的鼠标，越容易实现高速移动——玩家的手只需要“轻轻一动”，鼠标就能快速到达屏幕上的任何位置——这对于讲求操作速率的即时战略类游戏是非常有利的。对于玩家而言，可根据自己爱玩的游戏的画面分辨率来选择鼠标（现在的游戏专用鼠标大多具备实时免驱动的dpi调整功



手模所有人：陆维梁
ID：Mouz.Fly100%
游戏项目：《魔兽争霸Ⅲ》
最近成绩：2009年“三星电子杯”WCG中国区总决赛冠军



目前的比赛用鼠标：微软光学红光鲨（IO1.1）



过去留下最佳印象的鼠标：微软光学红光鲨（IO1.1）

能），比如《星际争霸》的画面分辨率为640×480（固定不可调），400dpi的鼠标就可应对，这也是为什么许多《星际争霸》选手青睐罗技迷你旋雕光电版的原因（该鼠标拥有800dpi的分辨率）；而《魔兽争霸Ⅲ》玩家通常采用1024×768的分辨率，800dpi的鼠标即可满足基本要求。

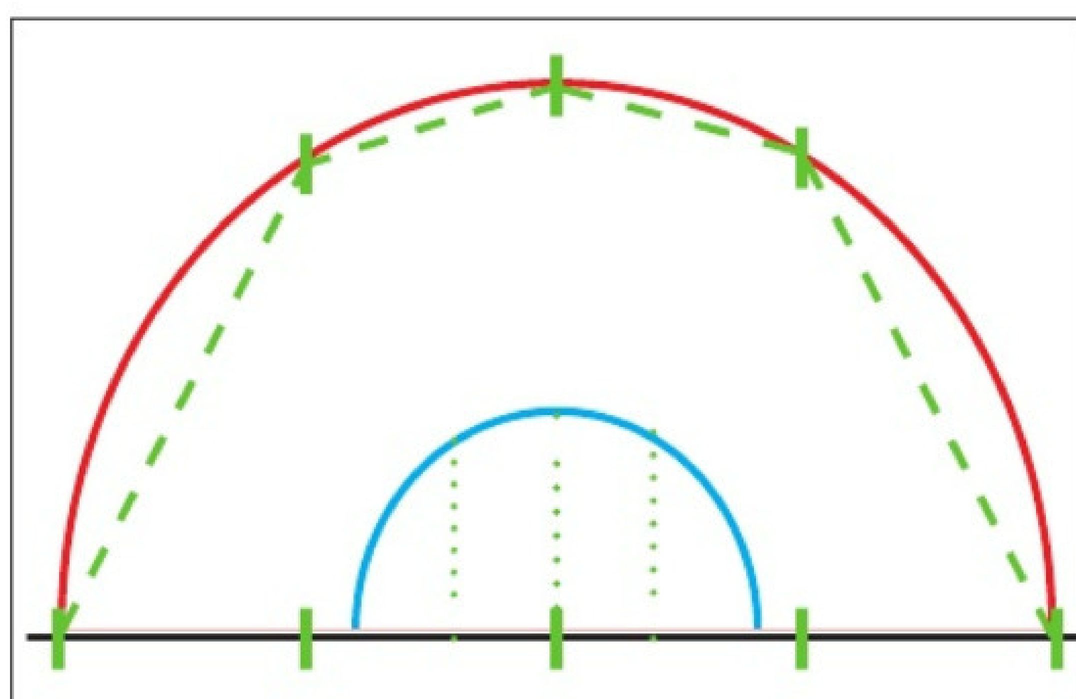
2.精确定位——cpi指标

cpi实际上是指光学引擎的采样率，就是鼠标每移动1英寸光学引擎的采样次数——如果说dpi代表光标的移动速度，那么cpi就决定了鼠标移动轨迹的精度。假设一只400cpi的鼠标在鼠标垫上横向移动了1英寸，那么它的光学引擎在移动过程中就会进行400次采样，理论上拥有400个定位点，每个定位点之间的距离是1/400英寸——也就是说，这只鼠标的定位精度达到1/400英寸。换个角度来看，cpi还决定了鼠标的灵敏度，cpi越高的鼠标，对玩家的微小移动就越敏感和准确。假设玩家将鼠标轻轻移动了1/800英寸，那么如果鼠标的cpi只有400，屏幕上的光标是不会有反应的——只有达到或超过800cpi的鼠标才会捕捉到这么微小的动作，并让光标作出对应的移动。

这代表了两个含义：其一是cpi越高的鼠标，能越早“感知”到玩家的动作并作出反应；其二是cpi越高，光标移动的精度就越高。放在游戏环境中，高cpi的鼠标在瞄准时更加精确，能够实现极小的位移并捕捉到很小的目标，这对于第一人称视角的射击游戏非常有利（对Auto CAD等工程设计应用也很有价值）。如果你在游戏中发现光标难以准确锁定较小的目标（比如对手的脑袋），不是移动过头就是乱跳乱颤，就说明这只鼠标的cpi无法满足游戏需求。

3.相辅相成——dpi与cpi的关系

通过前面dpi与cpi的介绍，我们可以看出dpi代表了表述了光标移动的距离和速度，而cpi则表述了光标移动轨迹与鼠标实际移动轨迹的相似程度。我们自制了右侧这张图片，帮助大家理解dpi与cpi之间的关系。


蓝线代表鼠标的移动轨迹，红线代表光标在屏幕上的理论移动轨迹。很明显，高dpi的作用使鼠标移动距离虽然很短，但光标移动距离却很长。绿色线段代表cpi的采样点，图中采样5次，连接采样点的绿色虚线代表才是光标的真实移动轨迹，可见cpi越高，光标移动轨迹越接近鼠标的真实移动轨迹，控制就越精准。

如果鼠标的cpi值固定不变，提高dpi值意味着光标在屏幕上的移动速度加快，同时光标的移动轨迹与鼠标的实际移动轨迹之间的误差也在增大，也就是说移动的精度下降了——显然这种方式对于追求精度的玩家来说是得不偿失。现实中的情况就是现在的游戏专用鼠标通常具备实时dpi切换功能（cpi不变），对于这种鼠标而言，能充分发挥其精度的应该是最低dpi值。也就是说，如果你的鼠标可在400～2000dpi之间调节，那么400dpi时移动精度最高，移动速度最慢；反之，2000dpi时移动精度最低，移动速度最快。

因此对于CS、《穿越火线》等追求瞄准精度的主视角射击游戏玩家而言，应该尽量采用cpi较高的鼠标，同时将其dpi设置在较低档位；而对于《星际争霸》《魔兽争霸Ⅲ》等即时战略游戏玩家而言，应该选择cpi适中、dpi较高的鼠标。目前的中高端游戏专用鼠标往往拥有相同或近似的dpi/cpi值，比如800dpi/800cpi，这可能也是导致dpi/cpi混淆的原因之一。

4.得不偿失——游戏中的鼠标灵敏度设置


操作系统中的光标灵敏度设置

在Windows系统和大部分游戏中都有鼠标移动速度、加速度或灵敏度相关的设置，有些玩家把这些设置当作提高鼠标的移动速度或dpi/cpi的“免费午餐”，而许多老鸟们则常常将这些设置统统关闭。究竟哪种做法更合理呢？

首先要强调的是，操作系统和游戏中的这些相关设置实际上并不能改变鼠标的规格参数，它们只是通过软件设置来变相改变鼠标的dpi/cpi表现。其原理很简单，以一只400dpi的鼠标为例，它每移动1英寸，光标在屏幕上移动400个像素。当系统或游戏中设置为默认速度的2倍时，光标的移动单位发生了变化，从1个像素变为2个像素，也就是说鼠标每移动1英寸，光标移动800个像素。光标移动加速度和灵敏度设置的原理与此类似。

表面上看是光标移动速度提高了，实际上是降低了鼠标操控屏幕像素的精度。这种像素操控精度的下降，与降低cpi的效果完全不同，因为cpi无论如何降低，鼠标操控像素的精度始终是以1个像素为单位的。也就是说，系统和游戏自带的鼠标速度调整功能，实际上是改变了鼠标dpi的定义，将像素的面积放大了，会严重影响鼠标的准确性。所以有经验的电子竞技选手都会关闭相关的设置，在此我们也提醒玩家在游戏过程中慎用相关功能。

逐渐淡出的fps指标

早些年电子竞技选手曾饱受光学鼠标“丢帧”的困扰——当鼠标高速移动时，屏幕上的光标或者乱跑，或者没有反应。造成这个问题的原因与光学鼠标的工作原理有关，光学鼠标采用类似数码相机高速连拍的方式抓取反射表面（如鼠标垫、桌面）的图像，然后通过对比相邻的两张图片内容来辨别鼠标移动方向和速度的数据。

这个工作原理的前提是相邻的两张图片中必须有大量相同的像素（一般认为要超过50%才能获得准确有效的识别），一旦鼠标移动速度和距离过大，就可能导致相邻图片中的相同像素不足（甚至完全没有相同像素），此时鼠标自



手模所有人：李晓峰
ID：WE.Pepsi.Sky
游戏项目：《魔兽争霸Ⅲ》
最近成绩：2009年“三星电子杯”WCG中国区总决赛亚军



过去留下最佳印象的鼠标：罗技G1


目前的比赛用鼠标：雷蛇金环蛇



手模所有人：竺励
ID：Colagirl
游戏项目：《魔兽争霸Ⅲ》
最近成绩：2009年“三星电子杯”WCG中国区女子组总决赛冠军



目前的比赛用鼠标：罗技LS1



过去留下最佳印象的鼠标：罗技迷你旋雕光电版



手模所有人：吴婧
ID：EVA
游戏项目：《魔兽争霸Ⅲ》
最近成绩：2009年“三星电子杯”WCG中国区女子组总决赛亚军



目前的比赛用鼠标：赛锐Ikari光电版



过去留下最佳印象的鼠标：罗技G1

然无从判断移动方向和速度，导致丢帧现象。早期的光学鼠标刷新率约1000～1500fps，能够有效识别的最高鼠标移动速度大概是15英寸/秒，而玩家在游戏中进行高强度对抗时，鼠标的移动速度可高达30英寸/秒。

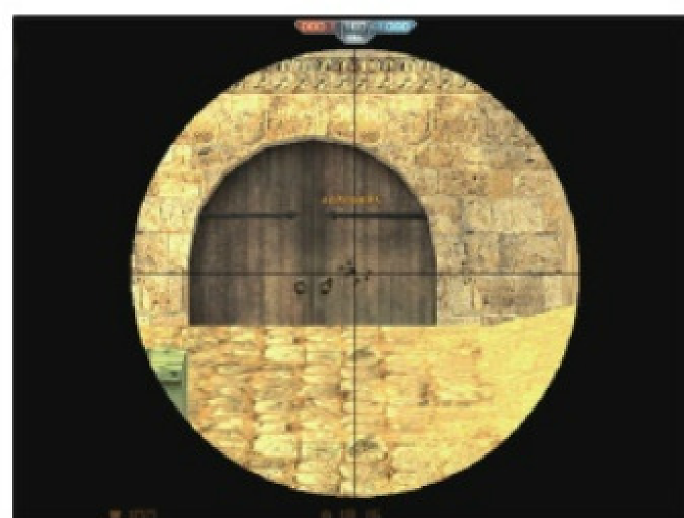
为了解决这个问题，微软第二代Intellieye引擎能提供6000fps的刷新率，官方数据显示最高可支持37英寸/秒的移动速度，最新的IE 3.0复刻版则支持高达9000fps的刷新率，罗技的官方资料中也标明MX光学引擎可支持最高40英寸/秒的移动速度。现在的大部分游戏专用鼠标都具备同级别甚至更高的刷新率，因此fps指标也逐渐从玩家视线中淡出。

5.越慢越恐怖——超高cpi规格的必要性

主视角射击游戏玩家在使用狙击步枪等武器时，常常在打开高倍瞄准镜后进行移动速度极慢的精确瞄准定位时，遇到准星乱颤无法锁定目标的情况，但在使用其他武器时或快速移动鼠标时却又定位精准。这种奇怪的现象被很多人归咎于鼠标的光学引擎透镜污损或程序问题，但实际上根本的原因是鼠标的cpi不足。很多人可能会觉得这个原因有些无厘头，按照一般的常识规律，在缓慢的移动中鼠标应该有更好的定位精度才对。

实际上，当鼠标在高速移动时，即便丢弃一些采样数据也能保证一定的精度，因此鼠标在高速工作中其cpi往往并未达到标称值。其中具体的原理比较复杂，但有一种相对简单和直观的cpi需求值计算方法，可以解释这种特殊情况。

目前绝大部分玩家都使用USB接口的鼠标，根据相关的标准规定，USB接口的报告率恒定为单位时间内125次，每次报告可传递127个移动信号。一只400cpi的鼠标每移动1英寸要进行400次采样，也就是发送400个移动信号。根据鼠标最高追踪速度的计算公式——“最高移动速度=USB接口报告率×每次报告中的移动信号数量×（1英寸÷鼠标的cpi）”——可以很容易地计算出这只鼠标的追踪速度上限为39.69英寸/秒，而这个速度也是USB接口所允许的极限。


“开镜”其实是对鼠标cpi的考验

从这个公式反推，可以求出特定移动速度下的cpi需求——“特定移动速度下的cpi需求=（USB接口报告率×每次报告中的移动信号数量）÷鼠标的移动速度”——在玩家操作鼠标的移动速度达到30英寸/秒时，所需的cpi约为530，目前大部分主流鼠标的cpi都能达到或接近这一数值。如果我们假设玩家在游戏中打开狙击步枪的高倍瞄准镜，慢慢移动鼠标进行精确瞄准时的鼠标移动速度是10英寸/秒，那么所需的cpi将高达惊人的1587.5！很显然，只有高端游戏鼠标才能充分满足这样的恐怖要求，这也是部分专业选手认为鼠标cpi比dpi更重要的原因。

主观感受篇——对手型，选鼠标

实际上现在的游戏专用鼠标市场已经出现了明显的同质化现象，不同品牌价位相近的产品在技术规格上非常接近，玩家对鼠标的选择越来越倾向于主观性极强的“手感”。手感是一个很难量化衡量的东西，笼统地讲它由每个人的手掌生理特征和使用习惯决定，因此不同的玩家对鼠标的手感评价可能天差地别。

通过与厂家及专业选手的交流和长期的观察，我们总结了一些具有典型意义的规律和特征，并在后文提供了6位国内顶尖选手的1：1手模和他们所使用的鼠标的相关信息，以供玩家作为选购鼠标时对比参考。

1.最直接影响手感的因素——鼠标握持习惯

如果不注意观察，很可能认为每个人都用同样的姿势握着鼠标在游戏中冲杀，但为什么总有一些手掌大小/手指长度相近的人在选择鼠标时却截然不同呢？我们认为这与每个人握持鼠标的习惯姿势以及所热衷的游戏类型有关。大部分玩家握持鼠标的习惯姿势可分为两类：指控型和掌控型。

（1）指控型

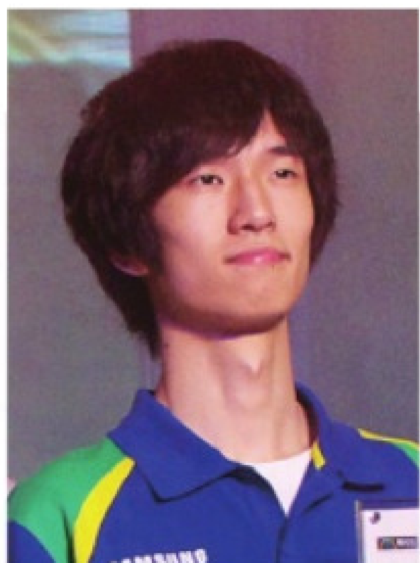
所谓指控型，就是在使用鼠标时手掌中央区域基本不与鼠标背部接触，或只有较少部分轻轻贴在鼠标背部。这类型玩家通常以手腕为支点，利用大拇指和小拇指来控制鼠标的移动方向。这种握持姿势的优点是可实现极高的鼠标移动速度，并且能在高速运动中保持良好的定位准确度，因此多为需要高速操作的即时战略玩家所采用。这些玩家的手往往不是很大，鼠标左右键的点击位置略偏后或居中。


罗技G1受到即时战略游戏玩家的欢迎

在鼠标的选择上他们倾向于左右对称、体积适中、背部弧度不是很高、鼠标尾部较小的产品。在使用这种握持姿势的专业选手中，对罗技G1/迷你旋雕光电版的评价较高，例如著名《星际争霸》选手Pj（沙俊春）就钟情于罗技迷你旋雕光电版，韩国《魔兽争霸Ⅲ》选手Moon也在采访中向本刊记者表示喜欢这种类型的鼠标。另外这种鼠标也是很多女选手的最爱，比如2009WCG《魔兽争霸Ⅲ》女子冠军Colagirl（竺励）的“战鼠”就是罗技LS1。世事无绝对，手大且手指修长的《雷神之锤》世界冠军Rocket_Boy（孟阳）就是一位指控型选手，在握持鼠标时食指和中指弯曲得非常厉害，左右键的点击位置几乎到了鼠标背部。

（2）掌控型

这个类型的玩家往往习惯于将整个手掌覆盖在鼠标背部，手腕悬空，以手肘为中心带动小臂来移动鼠标，常见于主视角射击游戏玩家，尤其是专业选手。这种握持姿势的优点



手模所有人：王诩文
ID：WE.Pepsi.Infi
游戏项目：《魔兽争霸Ⅲ》
最近成绩：2009年“三星电子杯”WCG中国区总决赛季军



目前的比赛用鼠标：雷蛇金环蛇



过去留下最佳印象的鼠标：罗技G1



人体工学设计的鼠标适合掌控型玩家

是可以精确调整鼠标移动，有利于在中远距离进行精确瞄准，在操作中鼠标以平移为主，且鼠标的移动速度较低。

在鼠标的选择上这些玩家倾向于采用人体工学设计的产品，或背部弧度较高、尾部较宽大的鼠标，以便给整个手掌提供良好的支撑。他们通常会对微软IE 3.0赞不绝口，雷蛇的高端鼠标也是他们的挚爱，也有不少选手喜欢造型厚重手感出色的赛锐鼠标。

在特点鲜明的标准左右对称和人体工学设计之外，更多的游戏专用鼠标采用了折中的设计思路，在左右对称的轮廓基础上加入许多人体工学设计元素，鼠标尺寸、背部高度、尾部大小等也介于二者之间。比较典型的例子是雷蛇的铜斑蛇/金环蛇/炼狱蝰蛇/巨蝮蛇等中高端鼠标，以及雷柏V8、双飞燕X7、微软IO 1.1/Habu（微软与雷蛇合作设计）等等。这种鼠标既适合手指修长的指控型玩家，也适合手掌不大的掌控型玩家，颇合中庸之道而使用者众多。

另外值得一提的是赛锐Ikari光学版鼠标，这款采用人体工学设计的大尺寸产品，不仅拥有良好的掌控手感，其指控手感也是出乎意料地好，甚至得到女选手的青睐，比如获得今年WCG中国区《魔兽争霸Ⅲ》女子组亚军的Eva（吴婧）。


赛锐的Ikari光电版鼠标，手感非常好

2.讲究最多的因素——微动开关

众所周知，鼠标按键的手感是由微动开关决定的。目前游戏专用鼠标所采用的微动开关主要是日本的欧姆龙（Omron）、松下以及我国台湾省的ZIPPY。这3个品牌中欧姆龙微动开关是最为常见，也是版本最多的（6种），ZIPPY的微动开关通常是99285一种型号，而松下微动开关比较少见，根据针状按钮的颜色分为红色和绿色两个版本。



欧姆龙微动开关

微动开关受到游戏玩家的关注不外乎两个原因，一方面是对点击感觉的追求，另一方面则是由于微动开关容易损坏，需要维修替换。俗语说“久病成良医”，部分玩家在一次次的维修中对微动开关有了较深的了解，并籍此形成特殊的游戏鼠标专用微动开关销售、替换生意。许多玩家为了追求最佳的点击感觉，不惜花费大量时间和金钱四处求购个别已停产的微动开关，比如口碑较好的松下“绿点”（针状按钮为绿色的版本）和欧姆龙红点微动开关，虽停产已久却在淘宝等网络购物平台中仍有流通，甚至被炒到15元/只的“天价”。

实际上，在对微动开关的追逐中存在许多误区，上当受骗的事情当然是屡见不鲜。以最常见的欧姆龙D2F系列微动开关为例，共有6个不同的子型号，其中俗称“国产白点”的D2FC-F-7N被微软、罗技、雷蛇等品牌的中高端产品大量采用。而这种微动开关却是最不受玩家欢迎的，许多人花大价钱买了鼠标之后宁肯失去质保也要立刻将它换掉。背后的原因无非是“质量不好”“用料差”“寿命短”“手感差”，仿佛为了佐证这种说法，“国产白点”的销售价格也一路走低，几角钱就能买到一只。


ZIPPY微动开关

我们就此问题与赛锐、雷蛇等专业游戏鼠标品牌的设计人员进行了交流，他们表示所谓的质量和用料问题是典型的误区。欧姆龙D2F系列微动开关的版本是根据压力负荷、按钮类型、额定电流来划分的，6种子型号在耐久性、使用寿命、保护结构等方面完全相同，相关资料在欧姆龙的官方网站都可以查得到（网址：http://www.ecb.omron.com.cn/product/pdf/D2F.pdf）。其中D2F-01系列4款微动开关采用相同的触点材料，并非某些商家宣称的只有D2F-01F使用了金触点，反倒是备受追捧的D2F-F-3T采用了银合金触点，至于个别商家吹嘘的白金触点在这个系列里根本是子虚乌有的事情。

至于手感方面则是由微动开关的动作力负荷、回复力、行程、动作位置共同决定的，例如D2F-01的动作力为1.47N（牛顿），属于一般负荷型，手感略偏硬。而D2F-01F、D2F-01FL、D2F-01F-T在这方面的指标完全相同，均属于动作力为0.74N的低负荷动作型微动开关，所谓手感区别的说法不攻自破。它们的区别仅在于D2F-01FL将针状按钮变为摆杆型设计，D2F-01F-T则采用了独立接口设计。

3.最直观的方法——与明星比掌印

什么样的鼠标用起来最顺手？这个问题和你的手掌大小、手指长度直接相关。遗憾的是鼠标不像篮球鞋或运动服，有大中小号之分，我们也不能对着经销商一亮巴掌，说：“来只合我手的鼠标。”所以只能采取一些变通的方式，和对鼠标要求最严格的人比比手型，再参考一下他们的选择应该是个不错的方法。

为此我们邀请了6位即将代表中国参加2009年WCG世界总决赛的国内顶尖电子竞技选手，扫描下他们的右手手模，并以真实大小（1：1）印刷在杂志上，供大家对比。同时通过面对面的采访获知了他们最近的专用鼠标型号和过去曾用过的印象最佳的鼠标型号，作为玩家在选购鼠标时的参考。



手模所有人：沙俊春
ID：S.C_Pj
游戏项目：《星际争霸》
最近成绩：2009年“三星电子杯”WCG中国区总决赛季军



目前的比赛用鼠标：罗技迷你旋雕光电版



过去留下最佳印象的鼠标：罗技MX300



头牌新闻

先发制人——中国移动发布OPhone平台

■本刊记者 壹分


工业和信息化部副部长娄勤俭

2009年8月31日，中国移动在京举行“开放空间，共赢未来，中国移动OPhone平台发布会”，正式推出由其主导研发的智能移动终端软件平台——OPhone平台，同时发布了面向软件开发者的OPhone SDK软件开发工具和软件开发者社区交流平台OPhone SDN。工业和信息化部副部长娄勤俭、中国移动总裁王建宙、副总裁鲁向东、中国移动研究院院长黄晓庆以及联想、戴尔、多普达等产业链各界代表共同出席了本次发布会。

中国移动在发布会现场展示了多款OPhone终端产品，其中包括戴尔的首款手机产品。OPhone平台是由运营商主导开发的第一个面向移动互联网的智能移动终端软件平台，将推动移动通信产业实现新一轮跨越。根据中国移动公布的资料，OPhone平台已在芯片层面获得了Marvell、高通、联芯、展讯和天碁的支持，推出多款相关的芯片解决方案供终端制造商选择；在终端层面，联想、LG、多普达、戴尔以及桑菲（飞利浦）等厂商已经陆续推出了各自的OPhone手机。摩托罗拉、三星、中兴等十多家手机厂商正积极开发基于OPhone平台的智能终端；而用户普遍关心的支持TD-SCDMA的OPhone终端也将在年内推出，这将大大推动TD-SCDMA的发展。



OPhone平台的手机终端界面

工业和信息化部副部长娄勤俭对中国移动研发的OPhone平台给予了高度评价，他表示：“OPhone平台的诞生填补了我国自主智能终端软件平台空白，有效提升了国产智能手机产业的国际竞争力，充分展示了中国移动做为国有大中型企业落实科学发展观、以企业为主体建设创新型国家的努力和有益探索。”

OPhone作为开放平台，中国移动将采用需求驱动架构设计的思路，以开源、开放为发展路线，顺应国际趋势，广泛吸取先进技术和理念，整合产业链资源，联合产业链合作伙伴共同推进OPhone平台的研发以及产业化进程。中国移动总裁王建宙表示，移动通信产业已经从传统的移动电话时代跨入了移动互联网体验时代，为提供端到端的移动互联网用户体验，我们推出了全球首个由运营商主导研发的智能终端软件平台OPhone，作为我们的终端基础设施的重要组成部分。OPhone平台将为数亿移动用户带来全新的用户体验，实现产业链所有主体共同发展、共同做强移动互联网的心愿。同时OPhone平台的推出还将大幅降低终端厂商开发TD-SCDMA智能手机的门槛，进一步加速TD-SCDMA终端的产业化，提升TD-SCDMA终端的竞争力，推进TD-SCDMA产业链成熟壮大。P



硬件店

艾德蒙科技与讯宜国际签约NESO品牌显示器战略合作



近日，武汉艾德蒙科技股份有限公司与讯宜国际在北京珀丽酒店召开“再造·新视界——艾德蒙科技、讯宜国际NESO品牌显示器战略合作发布会”，艾德蒙副总裁兼全球自有品牌事业部总经理段振华、讯宜国际董事长李大明等领导出席。双方签署了为期5年的战略合作协议，艾德蒙被授权在中国内地生产和销售NESO品牌显示器。至此，艾德蒙旗下将运营包括AOC、NESO、Milo、Envision、Topview等在内的11个显示器品牌，据介绍，2008年艾德蒙实现总销量542万台（包括自有品牌AOC），而2009年上半年已实现销量440万台，同比增长86%，全年有望突破820万台的既定目标。

RAZER发布首款网游专用鼠标和硅胶鼠标垫



RAZER（雷蛇）在德国科隆举办的Gamescom 2009上发布RAZER Naga那伽梵蛇大型多人在线（MMO）激光游戏鼠标和RAZER Megasoma战神甲虫游戏鼠标垫。作为新一代MMO网游鼠标，那伽梵蛇的用户化定制界面可让玩家在游戏中对鼠标进行编程来适合特殊需要，并提供了12键大拇指多按钮，满足MMO游戏界面中键盘命令的需要，它已经过众多顶尖网游玩家和Curse.com等社区网站的测试，价格待定。同时发布的RAZER Megasoma战神甲虫游戏鼠标垫采用高耐久的半透明硅胶材质，集软垫与硬垫优势性能于一身，具有高精准追踪能力和最佳附着力，**市场参考价：419元**。

优派推出VP2655wb“专业派”显示器

近日，优派（ViewSonic）推出专业派VP系列液晶显

示器VP2655wb，这款26英寸产品拥有1920×1200的高分辨率、IPS广视角面板、118%广色域背光、400nits高亮度、4000：1动态对比度、3ms响应时间等众多技术亮点。其超薄边框宽度仅有1.7cm，具备“PIVOT”可调式多向旋转（水平120度和垂直90度）屏幕设计，还支持屏幕上下伸缩调整。



张静初签约AOC担任“彩虹计划”公益大使



“思源·AOC彩虹计划”公益大使签约发布会于近日在北京举行，著名影星张静初正式签约为“思源·AOC彩虹计划”的公益大使。今后，张静初将作为“思源·AOC彩虹计划”公益大使，与艾德蒙共同推进面向灾区和贫困地区的慈善公益事业，通过实地深入探访及慰问，号召更多人参与到爱心公益事业中来。据悉，AOC艾德蒙联手中华思源工程扶贫基金会，自2008年汶川地震以后，已针对灾区人民的教育和文化需求，分阶段投入价值千万人民币的物资。

微星MOA2009全球超频大赛圆满落幕



2009年8月29日，来自17个国家与地区的20组超频者齐聚MOA 2009全球总决赛一较高下，包括澳洲、巴西、中国、哥伦比亚、斯洛伐克、丹麦、芬兰、Futuremark超频王者代表队、希腊、印度尼西亚、菲律宾、波兰、新加坡、南非、韩国、瑞典以及美国同场竞技，堪称规模最大、参赛国家最多的一场超频大赛。比赛最后由瑞典代表队摘下桂冠。本次比赛平台MSI Eclipse SLI主板与MSI N275GTX Lightning显卡展现绝佳超频效能，20组选手中共有8组成绩刷新了3DMark Vantage的世界纪录。

七彩虹玩家定制4890显卡上市

近日，七彩虹推出采用镀银PCB的iGAME4890-GD5冰封骑士5F 1G R40玩家定制显卡。该卡采用非公版设计，双风扇+热管的散热系统，具备GVC核心、VVC显存增压调节开关，显然是为超频用户特别设计的。iGame 4890显卡采用了8颗奇梦达GDDR5显存，组成1GB/256bit的规格。默认显存频率就高达4000MHz。镀银PCB不仅在散热上提升明显，还可保证超频的稳定性。



LUXA2推出LM300 Touch Pro机箱

近日，Tt旗下以简约设计概念著称的LUXA2品牌推出了LM300 Touch Pro HTPC机箱。这款产品的尺寸为203mm×460mm×410mm，支持ATX & Micro ATX form factor主板，全部采用5毫米厚的优质铝板打造，精美的拉丝工艺和磨砂化表面处理更是展现了LUXA2精良的做工，使其整体质感更强、更具美感。前面板上有10组快速设定热键模组和高质感金属控制旋钮，同时一组USB 2.0插口、IEEE 1394 Firewire、HD-Audio插口以及23合1读卡器也隐藏于前面板的下侧，方便用户进行数据传输和音频设备连接，相当贴心的设计。据悉，LUXA2 LM300 Touch Pro售价为4888元，已于近期上市。



软件圈

卡巴斯基联手MSN提供安全服务

2009年9月1日，国际知名安全软件厂商卡巴斯基与即时通讯软件微软MSN宣布战略合作，卡巴斯基将向所有中国的Windows Live Messenger用户提供半年免费的卡巴斯基反病毒软件2010，以保护用户可以在“纯净”的环境中使用。现在，用户只需登录Windows Live Messenger，就可以领取全新上市的卡巴斯基反病毒软件2010半年版激活码。初步估算，此次合作将有超过2千万中国用户受益。据了解，卡巴斯基提供给中国Windows Live Messenger用户使用的是基于新一代互联网安全技术的产品——卡巴斯基反病毒软件2010，是在7月中旬发布的最新产品，包含虚拟键盘、即时通讯保护、防钓鱼、URL过滤等多项创新技术，能够为用户提供稳妥、可靠的安全保护。

苹果公司正式推出Mac OS X Snow Leopard操作系统

2009年8月24日，苹果公司宣布Mac OS X v10.6 Snow Leopard操作系统将于8月28日通过苹果零售店和苹果授权经销商进行销售。Snow Leopard不仅提供了许多全新的特性和更高的执行效率，还首次引入了对微软Exchange服务器的全面支持，而且苹果表示，Mac OS X Leopard用户升级到Snow Leopard仅需支付248元人民币，Mac Box Set（包括Mac OS X Snow Leopard、iLife'09和iWork'09）的建议零售价为人民币1398元，家庭版的建议零售价为人民币1898元。





网络帮

校内网更名，陈一舟向老用户致信

千橡互动集团正式宣布：校内网更名为人人网（www.renren.com）。千橡互动集团董事长兼首席执行官陈一舟表示，随着“校内网”的大学生用户群陆续从“校内”走向“校外”，和越来越多年轻白领和其他年龄层用户加入“校内”，千橡希望可以提供更全面更丰富的Web 2.0服务。随后陈一舟在“致校内网用户的一封信”中写道：“我们在发展的过程中也碰到了一些困惑。有些上班族会问，为什么是‘校内’？我们不在学校啊。年岁稍大的用户会说，‘校内’是校园内的网站么？随着我们大学生用户成为上班一族和大部分中国网民开始接受Web 2.0，‘校内’这个名称逐渐成为限制校内网发展的瓶颈。”他在这封信的最后写道：“在征询了互联网专家、世界级品牌管理公司的意见后，我们的团队最后选择了客观面对。为了给校内网带来一个更长远、广阔的发展前景，人人网就此诞生。”



晶合快评

追随自己的心

■晶合实验室 星尘

李开复又走了。

为什么要说又？当初他从微软转到谷歌，以“我追随自己的心”来证明自己的选择，引起了巨大的轰动，恐怕那时候多数人就认定他的心就在谷歌了。看到他又跳槽的消息，本人还是颇为有些失望，谁能想到一个偶像不过4年时间就“变心”了。他来时轰轰烈烈，走时也是众说纷纭，猜测他离职的内幕说法都有好几种，阴谋论甚嚣尘上，或说被谷歌架空，或说他已经捞够了，大家都有折腾名人的爱好，其实李开复和谷歌可以说是好聚好散了。

其实李开复的名气更多来自于他从2000年起以书或信的方式与中国青年人交流成长的经历和心得、探讨人生规划和发展的活动，这种方式与普遍的中国式填鸭应试教育有着明显的优势，同时给为前途迷茫的大学生指引了道路，更能得到年轻人的认同，激励年轻人去奋斗，抚平他们的创伤，而且受微软器重的成功人士形象也是大学生们偶像。他并不是一个老师或所谓的教育家，但他实实在在地在为培养中国青年的心智和勇气而努力，比那些口若悬河却毫无内容，只知挂上专家名头扣网瘾帽子捞钱的人强上百倍。

虽然偶像的突然变心有点让人难以接受，但其实稍微想一想就会明白，光自己有心其实远远不够。从李开复离开微软加入谷歌始，在谷歌4年其实是声势大于实际，毕竟从微软跳到谷歌，给人的感觉就是微软不如谷歌，从一个侧面衬托了谷歌的优秀。当然恐怕李开复本人正是这样的想法，认同谷歌的开放和自由，所以从他的“心”出发，他选择了谷歌，然后依靠自身的声望和能力为谷歌赢得了大家的认同。。

所以并不是说李开复在大学生中的声望就足以引领谷歌在中国的经营，虽然李开复有很丰富的经理人履历，但他接受国外的经济文化熏陶较多，而中国的国情太特殊了，按西方正统的经营策略很难融入。谷歌中国和微软中国在李开复在任时进展都不算大，谷歌中国除了翻译工具和带来抄袭事件的谷歌输入法外并没有特别的产品推出，烦心事反倒不少。最开始微软以违反竞争协议提起的诉讼，到后来的谷歌输入法抄袭，再到前不久的涉黄风波，谷歌中国都被搞得焦头烂额。



隐匿的“星际”高手星尘

李开复虽然看到这点，但明显与他的“心”不合，但谷歌又是商业公司，赢利为最大目的。虽然李开复为谷歌在中国树立了品牌，但不代表其能让谷歌中国很好地赢利。调查显示虽然谷歌中国的市场占有率与百度非常接近，但赢利收入却有很大差距。其实从谷歌中国新首脑的人选及策略可以看出，谷歌中国的市场已经打开，要着重营销开始赢利了。心路和谷歌利益冲突使他选择了离开，把位置让给了能让谷歌赢利的人。不过李开复仍然坚持了4年任期，并在各种风波中坚持了下来，直到现在风波平静，才功成身退。

虽然也有人说李开复只不过是为树立个人形象对大学生大放厥词而已，我不是李开复不知道真相，不敢打包票否定，但我认同这样一句话：一个人如果能一辈子伪善，那他就是真善。不管真相如何，很多大学生从他的书信中获得力量和指引，就算李开复从中得利，那也是个双赢的结局，怎么说也不是坏事。李开复离职后将创业帮助青年人，说明他是真正关心青年的成长和发展，当然未必不是寄希望青年人能改变与他心路冲突的环境。

“我追随自己的心”，虽然说起来容易，但做起来恐怕太不容易了，恐怕“有心无力”是更为普遍的存在。当然，能追随自己的心也算是无怨无悔了。

不管怎样，李开复可以开始自己新的事业，这对他来讲是个好事情。虽然之前的谷歌中国总裁看上去非常光彩夺目，但实际上仍然隶属于亚太区及总部，凡事都要申请汇报，而文化的冲突导致了即使总裁也会被掣肘，心想事不成。大概他也是厌倦了这种表面风光的角色，才决定自起炉灶，以至于李开复有些激动地说：“终于可以做一件自己能掌控全局的事情了。”至少从目前看，新公司“创新工场”开张即获2亿投资，算得上大吉了。谷歌中国在李开复手下从无到有建立起来，相信新公司也能很好的运行，希望开复这次真的找到了自己的心路，并且一路走好。

Google™ 谷歌

而之后的谷歌中国之路前途未卜，但舆论似乎并不看好。虽然新的构架开始着重于营销，但李开复这样身具中国和西方双重文化的领头人对于谷歌中国在大陆的立足有着重要地位，加上成立之初的元老多数离去，新的谷歌中国很可能会水土不服。在眼下将要赶上百度的关键时期，李开复的离开也为谷歌中国的未来蒙上了一层阴影，希望其新的构架能确实带来超越百度的巨大进步。P

（漫画作者：SUNS）

优游网书

大众特报

空降台服，你准备好没有？

帳號名稱

帳號密碼

登入

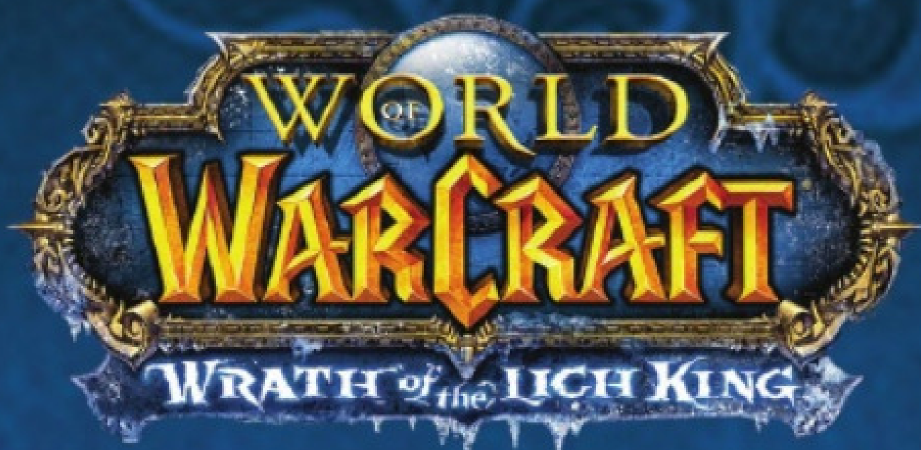
選項

片頭動畫

製作人員

从今年6月上开始的刊中刊将在本期正式改版，更名为“优游网书”，以后每期将为读者带来1～2个最热门的网络游戏攻略以及大众特报的相关内容。而从“优游网书”的第一期开始，我们将陆续推出台服《魔兽世界》的攻略，首先还是要过渡一下——61点天赋如何加在为80级设计的天赋树上？以后的几期中，我们将真正踏入台服：死亡骑士好玩么？70级怎么练到80？有哪些副本？它们掉哪些好装备？而在不远的将来，在或许还是“忘了开”的日子里，我们带领大家“提前”体验《大灾变》。当然，我们还会在以后《魔兽世界》的增刊中更加系统、全面、权威地攻略台服“魔兽”。

空降台服，你准备好没有？



61点的80级天赋



战士 无奈的选择，不二的抉择

从地球时代一路走来的战士们,从来没有想到过现在的天赋是如此的犀利和完美！是的，犀利——武器战第一次可以在PvE上与狂暴战乃至其他纯DPS职业一争高下，完美——防御战士完美无瑕的天赋树让人备感满意。当然，在这个畸形的CWoW时代，狂暴战士仍旧可以成为最强DPS的代表之一，虽然限制条件是如此的苛刻。但是，毋庸置疑，天赋树上的变化是有目共睹的，即便不如2.4～3.0跳跃性的巨变，PvE和PvP上的变动依旧让人瞠目结舌。

首先，我们来看下对于三系战士都具有重大意义的一些改变。首当其冲便是，三姿态的惩罚变化，武器姿态终于不再是一无是处，加成了固定10%破甲，跃居为事实上最有利的输出姿态；防御姿态从10%的伤害降低转成5%，未来更有可能直接零惩罚，这可是实实在在的加大防御战士的DPS和TPS，为所有战士所喜闻乐见；狂暴姿态降低5%的受伤害惩罚，更是所有战士心中最沉重的负担，如今虽随着5%的降低有所缓解，但是仍旧被所有战士们指责，而blz也放出了会做出与防御战士一样的零惩罚的保证，但是究竟哪个版本才会奏效，那就是谁也不知了，况且随着大灾难的发布，其属性变化如此剧烈，到时候天赋又是什么情况，真是连神也无法预知了。除去三姿态的变化，破甲等级参数的加强，也让广大战士们伤透了烦恼，而随之装备和宝石的更改，更是让战士们叫苦连天。当然，这都是因为破甲等级已经跃居爆击急速之上，仅次于力量的重要参数，也因为如此，各类战士的伤害也有了一个质的变化。最后两个对于三类战士都比较重要的变化，那便是——冲锋的昏迷效果独成一套系统，并且永远不递减；击打带盾的敌人终于可以获得怒气并且自身带盾被打亦可获得怒气。这两个变化更是受所有战士所喜爱，尤其是防御和武器战士在PvP上有着极为不俗的表现。


破甲与急速的差距对比1


破甲与急速的差距对比2

接下来，来看看变化最为剧烈的武器战士和其天赋树。与3.05相之比较，在PvE上因为血之气息的变化，让武器战士的输出循环从原先的打地鼠变成了有规律可循的21s或者简单的6s循环系统，这些都是完全围绕压制的改变而来，6s必出的压制带来的就是围绕其而展开的输出循环。而几个天赋的增补，姿态和破甲参数的变化，事实上在DPS



武器打架天赋

凡在PvP里奋斗过的战士们，都对法师们深恶痛绝，破口大骂之人更是无可记数。在3.13的天赋改变中，山寨战神——主宰的出现，终于让武器战士们发现了一次真正“主宰”战场的机会！与拦截不再递减的冲锋，可以在战斗姿态的冲锋！让武器战士们在与法师乃至其他职业的战斗中，在20秒内多出了一次靠近的机会，而“靠近”则是所有近战职业在战场里核心中的核心！虽然，依旧与冰法的对战中处于下风，但不再是那种拼尽了所有仍旧毫无一丝希望的3.05时代，现在可真是天堂一般的存在了，其实战士还是很单纯的，不是么？简简单单的提升一点机会，就让战士们欣喜若狂，真是不知是可笑还是可悲啊。而在另外一方面，本身就极为压制治疗职业的武器战士，因为冷酷突袭的Buff——可以对施法职业降低一半法术效果的压制，让治疗职业更是伤透了心；而在竞技场中，亦可成为压死对方治疗希望的最后一根稻草，完美情况下只有25%的治疗效果，是可以预知的巨大优势！

输出这方面，武器战士是所有受益里面最大的一系。也因此，现在阶段的武器战士可以轻易的在团队中超出3K以上的DPS。不过，由于武器战士本身输出机制的稳定性所限制，在团队中无法打出爆发性的短期伤害，在DPS登顶的巅峰上依旧没有武器战士的身影，他们也只能徘徊在次于雪峰顶上的高阶而徘徊不前。相对于PvE上的成就，在PvP中，武器战士终于可以长出一口恶气，他们可以再度对法师们举起厚重的武器狠狠的挥砍过去，虽然胜率依旧颇弱，但是至少可以一战不是么。举



武器强力输出天赋

说完武器战士，咱们来看看曾经一脉相承的狂暴战士。很可惜，在PvE输出上，狂暴战士几乎享受不到多少武器战士所承受的Buff，唯一值得一提的便是破甲等级提高，间接提高了一点狂暴战士的输出，但是狂暴战士因为对急速的需求，实际上的提升，只能说极为一般了。对于狂暴战士们，最大的苦闷便是泰坦之握的削弱。在3.05时代，虽然泰坦之握不甚强大，但在造型上是如此的让人垂涎，让人舍不得放弃，而且在输出上也并不是一无是处，虽然离登顶虽远，但3K以上的DPS是依旧可以达到的。随着10%伤害的削弱，强化狂暴姿态的削弱，这些因素都让泰坦之握成为真正的玩具了。而在传统的流血狂暴双持战士身上，因为流血机制再也不受到双重Buff的机制影响（3.05时代如果出了激怒等加成伤害效果，流血会吃到双次加成，一次武器加成，一次本身加成），流血本身作为输出中最为重要的一环，也被Nerf了接近8%～12%。相对于这么巨大的变化，武器战士因为本身并无多少爆发性的Buff存在，对此的影响是微乎其微，大约在2～3%流血伤害变化，而这些变化也因为姿态变化完全给抵消并且加成了。狂暴战士虽然有4s的嗜血和血涌的变化，作为补偿流血、强化狂暴姿态和武器掌握的削弱，但是也因为4s的嗜血和变得更为不定



双持狂战输出天赋

的瞬发猛击导致整个输出循环也有了巨大的变化，计算循环已经是颇为苛刻的行为，一边不停的按着英勇，一边又要大幅度估算大约怒气，这对于非顶级装备狂战来说，是真正的加大了很多输出操作难度和紧张感。但是狂暴战士输出的基本本质依旧未变，依靠嗜血旋风和英勇带来的普功，而增强的瞬发猛击则成为了锦上添花的一种辅助输出，因此流血双持狂暴战士，依旧有实力问鼎DPS巅峰宝座的能耐。不过在PvP上，狂暴战士可以说完全毫无建树，天赋的更改也对此无甚影响，所以依旧来说，狂暴战士不是PvP的选择。

最后剩下的便是防御战士了，说它完美无缺，也的确是的。3.13的诸多防御天赋的变化，都是小范围的修正，唯一值得一提的便是战神现在可以对拦截和援护一样有效，而对应防御战士的机动力已经成为一个让人瞠目结舌的存在了，或许可以称呼其为法拉力？滑不留手，这是大多数职业对于防御战士的定位吧。PvE内，防御战士无甚变化，以前怎么拉怪顶怪，现在依旧是如此，唯一值得一提的便是几个雕文的改变，例如顺辟雕文从增加伤害改成多加一个攻击目标，防御战士受此所拜，群拉上稍稍轻松了一点点，加上之前诸多战士机制的改变，总的来说，防御战士在PvE上略微轻松和增强了一点点，多在细节之上。而在PvP内，强化反射天赋改成30码后，立刻让这个天赋成为防御战士在JJC的VIP天赋之一，特别对方如果是纯法系队伍，这个天赋更是作用巨大。但是因为防御战士低下的输出能力所拜，在高段位置上，防御战士依旧不如武器战士那么出采。总而言之，防御战士在3.13上与3.05对比，并无多么剧烈的变化，可以说安稳过度吧。

在此三大天赋中，总体而言：武器战士得到了这次版本的爱，无论PvP和PvE上都获得了巨大的提升，虽然并不完美，与类似职业相比较，依旧有着这样那样的缺点，而且装备也从急速/爆击流转为了破甲流，但是不可否认，他是除去防御战士外最出采的天赋树也是最轻松的一系——这一系一向对装备要求不高！狂暴战士可以说虽然有着输出手法上的繁重变化和装备选择的变更——它们更加需求精准的部位了，但是在整体位置上是依旧未有变化的，与3.05而言总体给人的感受便是平平淡淡无甚改变。当然，这一系依旧是DPS的王者候



防战打架天赋



武器战输出全看6秒血之气息和斩杀

选，也是单刷副本中最好用的天赋（单刷ZG龙或者老虎可比纯防御简单多了）。防御战士不过不失，略微增强一点，或许因为其他Tank职业的天赋变化，相对来说位置稍稍上前了一点点。而在PvP的对比上，他成为了真正的单人PvP王者天赋，武器和狂暴与他相距甚远；而在JJC里，他也是相对其他两系更容易冲上2K分段的选择，那是因为爆发力不弱加上极为不俗的控制和反控制能力，不过因为本身DPS比较不强，在高分段上容易出现这样和那样的问题而导致冲顶比武器战士而言极为艰辛。所以，在PvP里，出现了中低端防御天赋好用，中高端而武器更好用的可笑场景。虽然有些遗憾，但是这



防战的竞技场伤害非常可观

次版本变动带来的天赋变化，总体趋势都是向着好的一面，但是隐藏在战士核心机制的怒气和对应的输出和坦克机制上，可以说毫无变化，我们也只有期待未来的大灾难的巨变了！



我们是快餐的圣骑士

今年6月，网易接手魔兽世界，开放了3.1.3国服版本内测（仅限原有注册账号），举世无对，颇得中国特色内涵。而自从去年3.0版本天赋大洗牌以来，因惩戒系的强大与爆发，一大片人转而投奔了消沉已久的圣光怀抱，却发现自己的头上总是有一张标签挥之不去——快餐。其实根据暴雪的每个版本轮流做大的“动态平衡”，惩戒骑士等到爆发的这一刻足足用了近四年时间。更多的伙伴涌入圣光怀抱，在相当程度上提高了圣骑士的群体基数，为现在遍地开花的大好形势打下了基础。

国服魔兽世界版本从2.4直接跳到3.0，惩戒天赋大变身使得2.4版本之前的经验基本失去了意义，可以说我们最早也就是从3.0开始接触到现在的惩戒骑士，前面所说的快餐如果是指时间短、见效快的话，从这个意义上来说，大家都是新人，都是快餐。

先来看一下技能方面几个重要的改动。

自律机制的修改和圣盾术攻击速度惩罚改以伤害减半代替，看起来是鼓励圣骑士们更多的使用复仇之怒而不用等自律消失，但是同时削弱了开启圣盾术后的追杀能力。所有圣印的持续时间提高到30分钟并且不能再被驱散，PvP中被进攻驱散职业搞得清洁溜溜的尴尬情境不再，但是相应也少了一个保护性的增益法术。王者祝福从天赋树中移除，现在可以在20级的时候学到，终于不用再占用宝贵的天赋啦。驱邪术现在可以对任何可攻击的PvE目标使用，对恶魔或者亡灵怪物必定暴击，这之于PvE方面是一个Buff，但是在PvP方面就不能像以前一样对术士的恶魔宠物使用了。大约重要的技能修正就是这样，其他技能方面的改变放到下面具体三系天赋中来讲吧。



力量祝福的大拳头也被和谐了

从惩戒的崛起说开去

首先我们还是从新的运作机制说起，全部的审判都被当做远程物理攻击，会出现未命中和暴击，但不可能出现抵抗、招架或者躲闪。技能伤害的收益和之前版本相比，几乎全部推倒重来，尤其是圣印系统的伤害计算。以鲜血/殉难圣印为例，在这次更新中圣印伤害被提高了但是它们的审判伤害被降低。作为PvE惩戒骑士的不二选择，鲜血/殉难圣印的地位无可撼动。而在这个版本中命令圣印的疲软，使得在PvP战斗中，命令圣印也渐渐退出了历史的舞台，让位给鲜血/殉难，还在用着命令圣印征战在奥特兰克山谷中的只有一些像我一样怀旧

的老古董啦。

在惩戒骑士的PvE战斗中还有两个重大的改变不能不提：一个是和所有物理职业相关的破甲流的大幅提升，一个是新的输出循环的摸索。

破甲属性在本版本中获得了急剧提升，由于其特殊的作用方式，破甲相对于暴击和急速这种高递减状态的属性反而是一种越堆收益越高的属性。破甲本身也是一个非触发类的属性，对于提高DPS可以说是立竿见影，相当的稳定。同等数值下，相同的破甲也许不如暴击或者急速提升的DPS多，但也相差甚微，况且破甲的物品等级比之后两者"便宜"的多，所以在同等物品等级下，更是大大超过了后两者的实际作用。所以现在破甲流大行其道，成为仅次于力量的重要PvE属性。



惩戒PvE天赋参考

现在由于新的伤害公式的改变，以及新近加入的驱邪技能，更在天赋、装备的支持下，审判有了9秒、8秒、7秒的不同循环算法，使得我们现在的输出循环不能像射击猎人那样做出ACBCCC（只是举例）这样的简单循环，经过众多圣光同伴不懈的努力，发现很多时候，真的要总结一套接近完美的输出循环可能要一轮30多秒甚至6、70秒之多，这么冗长好像也失去循环的意义了。其间FCFS（First Come First Serve，即先来先用）原则被提出，就是无论何时，哪个技能CD好了就用，在有AE的场合，神圣风暴和奉献应该优先使用。在对单体目标打击的时候，我习惯的打击顺序是：审判>愤怒之锤>十字军打击>神圣风暴>驱邪，根据战斗情况再抽空放奉献。



惩戒PvP天赋参考（古典命令流）

雕文方面，多数针对51点天赋的强化雕文都不会太差，可是我们的神圣风暴雕文只是使神圣风暴造成伤害产生的治疗效果提高，真是太逊了。现阶段审判雕文用以增加主力输出技能应是10%绝对首选，第二个大型雕文一般是驱邪雕文或者奉献雕文。

吸引大批新伙伴加入圣光行列的，我猜还是因为惩戒骑士在PvP方面的大幅提升吧，笑。惩戒骑士在PvP中的特点很明显：爆发辅以治疗。一般来说，初步接触惩戒骑士的玩家津津乐道的是爆发秒杀，遇到难以爆发秒杀的对手就不知应对了，这说明你对惩戒骑士的战斗方式认识还不够。而对惩戒骑士有深入研究的玩家会发现，事实上惩戒骑士的PvP战斗主要是围绕贴身战展开的，没有减速技能，仅靠着15%的速度优势，稍微被对手拉开距离再想追回来是很困难的，老练的惩戒骑士往往可以黏住自己的目标，忏悔或制裁的使用时机多半是在对手试图脱离自己击打范围的那刻，迫使对手始终处于自己击打范围之内。

之前暴雪早已坦承1v1的平衡性已经不在职业设计考虑范围内，所以更多的时候考量一个职业的PvP能力是在群体PK中，对此我们也很乐于在其中体验杀戮的快乐。由于惩戒天赋的修改，之前靠淡泊+神圣意志保护自身Buff的小技巧已经不那么好使了，好消息是圣印也不会被驱散了。竞技场日益萎缩的现在，在战场中屠戮的惩戒骑士们，大多选择了纯暴力的输出天赋，装备选择上也是4件S4+4件T6甚至纯PvE装出场，华丽的数字也确实养眼。



AE场面上，惩戒骑士还是保有一定实力

传统悠久的神圣

神圣骑士一向是圣光伙伴中中坚力量，自从遥远的初代版本一直绵延至今，在TBC之后更以彪悍的单体治疗能力雄踞主力治疗队伍。自从3.0以来，新的属性机制下，智力获得了大幅提升，相对于以前我们就无视的精神和MP5，全智力型的装备、宝石选择的无脑智力流已


神圣PvE天赋参考

成风尚。防护系的新天赋神性，5点提升5%治疗效果，作为神圣骑士几为必加。

在RAID中我们要做的事情和3.05好像并没有什么不同，只是记得开神圣牺牲（如果你有加这个天赋的话）之前先开启圣盾术，这样你可以帮助团队吸收更多的伤害。在雕文选择上，首选是圣光术雕文，虽然治疗量和其他专业群体治疗职业比起来并不多，但在全团承受AE的时候，确实可以为你提供有用的帮助。其次推荐光明圣印雕文和智慧圣印雕文二选一，赤裸裸的直接提升治疗能力呀，视自己情况选择吧。另外在圣疗术20分钟CD的现在，给自己准备一个圣洁雕文也是不错的选择，带来的魔法值回复很可观。

在PvP中，神圣骑士还是和之前3.0甚至2.4时代一样，简而言之，韧越少越好——全部用PvE装备顶上。在战斗中给自己上道标，这样给别人治疗自己也会回复。光环掌握配合专注光环，可以做到全光环应机切换。由于惩戒系天赋的变化，现在神圣意志很难加出来了，目前版本中惩戒系天赋从神圣骑士的PvP战斗中退场。

稳若磐石的防护

3.1.3版本对于TBC后的坦克新锐防护骑士的整体架构并无太大的变化，只是对之前的补强和调整，在原有


防护PvE天赋参考

基础上更加完善了防护骑士的坦克能力。强化制裁之锤配合深层的正义审判，制裁变成20秒CD兼且带有沉默效果，复仇者之盾经由强化后也附带3秒沉默，无论是用来迅速把法系怪物拉到眼前，还是作为沉默手段的补充都很实用。基本上防护深层天赋都是性价比很高的。灵魂协调由技能改为防护天赋，作为目前主力回魔手段，更是没有不加的道理。

上个版本中圣光审判的仇恨Bug已经被修正，永远不愁TPS的好日子已经一去不复返，但是现在我们多了驱邪可用，所以整体仇恨上并没有明显的下滑。类似于惩戒系的输出循环，在很多防护骑士坦克的过程中，也是使用了FCFS这一原则，哪个技能好了就用哪个。圣佑术CD缩短，配合天赋可以做到2分钟一次的盾墙。

雕文方面，因为好用的防护雕文还都藏在WLK里没出来，首选拯救雕文，算是相当实用的一个保命技能（现阶段保命也许不那么重要了），其次可以选择制裁之锤雕文或者驱邪雕文来补强仇恨。

在16级，我们又学会了一个新技能清算之手——一个单体嘲讽。顺便说一句，这个技能由于30码的射程和些许伤害在竞技场中可以用来遏制战士的开场冲锋，或者迅速进入战斗使得潜行者的闷棍无所施其技。


面对恐惧，圣骑士依旧很无力

现在版本中由于70等级所限，正义之盾和神圣恳求这两个防护骑士的PvP利器都没有学会，所以防护骑士在3.1.3爆发力并不够，续航也不能保证，很遗憾的并无作为。

总的来说，惩戒骑士依然是圣光伙伴中最耀眼的明星，也恐怕是人口基数最大的群落，爽利的击打让人过目难忘。神圣和防护两只老牌力量，天赋上各自合并补强。这个百无聊赖的奇怪版本里，更多的圣骑士热衷于单刷各种副本，穿上全身的惩戒装备用防护天赋，带上客户（低级玩家）到高级副本蹭经验的收入，每小时高达数千金币。


板甲扛旗稍微有点优势吧



依旧强大的潜行者

潜行者的天赋在无数次的版本变动下，始终可以说处于优秀的一档。当然它也存在着一些鸡肋，远远称不上完美，但平衡性确是相当出色。这说明暴雪公司对于潜行者这个职业虽然还谈不上青睐有加，但关怀却一直没有缺少过。

每次版本更新都会出现一些变化，而当前版本与过去最大区别就在于敏锐系中的“尊严”天赋，已经被修正和调整了。这个引起过巨大争议的天赋，曾经让盗贼的伤害达到过无可比拟的巅峰。随着这个变化，有人高兴，有人无奈。但无论如何，曾经五“尊严”一组的潜行者，已经成为了历史。此外，毁伤的伤害被大副削减达30%，而灭绝天赋也被修动。同时部分毒药被重新设计，而战斗天赋则得到了一定的加强。

PvE

玩家们总会觉得天赋的点数不够，而这个过渡的版本中，就更为明显。其实能将现在有限的天赋点，发挥出最好的效果，显然就是目前的最佳天赋。在PvE方面，目前在RAID中的主流毫无疑问就是战斗天赋。

战斗系的5/51/5的分配方式基本上是公认的最佳天赋。在点数的分配上，与原先最大的不同就是闪电反射的修改，由5点减少为3点，并增加了10%的近战急速提升。由原来的无人问津，直接变成了战斗系必加天赋。随着这个修改，战斗系的天赋变得更加精炼，而富裕出的一个过路点，就完全看自己的喜好了。

而稍有争议的则是刺杀的5点应该如何分配。有人更喜欢刺骨，而选择放弃了加满恶意天赋。笔者认为爆击的提升，对于所有攻击技能全部有效。而刺骨虽然在目前表现不错，但在伤害输出中，所占的比例还是很小的。因此加满5点恶意，应该是更理想的选择。而敏锐系的五个天赋点，自然是都投入到无情打击上，这一点毋庸置疑。


在目前版本没有刀扇的情况下，剑刃乱舞依然是潜行者AE的最佳选择

大家都知道一套埃辛诺斯战刃是最强的武器，但毕竟能够拿到的只是少数人。而在没有的情况下，武器专精上显然拳匕比剑更为理想，同时在武器上的选择上也有着更大的自由度。

在两个铭文位置的选择上，影袭雕文显然要占一个位置。而在刺骨雕文与切割雕文之间，个人更倾向于刺骨雕文，因为在有天赋加成的情况下，切割雕文的加成过少，收益显然不如刺骨的提升来得大。

战斗天赋的输出技巧

随着战斗天赋能量利用率的显著提升，以及影袭雕文



PvE战斗参考天赋

的出现。输出不再是以前的5星切割5星割裂的老套路。在保证切割的这个大前提下，只要把握好时机使用刺骨即可。各种技能要根据情况合理使用，剑刃乱舞最好配合嗜血/英勇来使用，同时不要使用冲动，不然很容易造成能量的溢出。在能量打空时，适时使用杀戮盛筵。不过要注意，在有站位要求的Boss时，此技能一定要慎用。

在起手的时候，可以选择锁喉、切割、影袭、影袭，打空能量后杀戮盛筵这样的顺序，然后进入正常的循环。如果MT的仇恨足够强大，也可以直接用影袭，切割来做为起手技能。

之所以选择刺骨，而不是传统的割裂，是因为目前版本没有割裂雕文，而刺骨在对应骨雕文以及侵犯天赋的提升下，效果更好，同时它还受到破甲的影响。

而武器的选择上还是传统的主手慢速武器，副手快速武器的搭配。在主手抹上致伤药膏，副手抹上致命药膏。

对于很多潜行者来说，匕首一直是他们的挚爱，认为匕首才能代表着潜行者这个职业。而随着版本的不断变更，有些人选择了妥协随着情况而不停变换，有些人选择了暂时地退出与休息，但依然有一批人视匕首为生命，一直在坚持着。及时在最为疲软的时期，也没有放弃自己的选择。

在这个没有了“尊严”的时期，很多优秀玩家，用敏锐系的毁伤天赋，打出一个又一个不俗的伤害。虽然在极限DPS上的比拼上，还是要略逊于战斗系。但至少证明了，目前的RAID中，并非只是战斗天赋一家的天下。

51/5/5的分配方式是眼下最适合毁伤天赋的。不过到底是点满敏锐系中的无情打击，还是选择伺机而动，成为了很多玩家的苦恼，笔者的选择是加满无情打击。这一点也正是在70级时使用80级天赋所带来的尴尬和无奈。

而如果只参加太阳井高地和黑暗神庙的RAID，谋划天赋就显得没有多少意义，可以将两点移动到其余位置。至于具体的选择，就完全看个人的喜好了。

关于铭文，除了一个毁伤雕文以外，另一个无论选择什么，都影响不大。个人建议，切割雕文。

毁伤天赋的输出技巧

以锁喉开始，然后切割，血之饥渴，毁伤，毒伤做为起手。接下来就进入了以毁伤-毁伤-割裂，毁伤-毁伤-毒伤这样的循环。在这个过程中如果因为跑位，或者其他意外而造成循环被破坏，要注意保证优先使用毒伤，以保切割的时间被重置。

要合理的使用消失，利用灭绝天赋的特效，获取更多的能量。这个时机，最好是猫鼬等特效触发后，会获得更理想的效果。同时要保持血之饥渴，这是在长时间战斗中，最容易被忘记的。



PvE毁伤参考天赋

另外，如果你的团队中有战士或野性德鲁依可以对Boss的战斗持续保持100%的流血效果。那么在血之饥渴有了保证的情况下，可以选弃割裂，而直接采用毁伤-毁伤-毒伤这样的输出方式。

武器上也依然是主手慢速度武器，副手快速度武器。当然如果有双天启的话，自然不用犹豫两把一起使用。

因为刺杀系的强化药膏的天赋，毁伤使用速效药膏，要强化致伤。所以主手速效，副手致命是最佳选择。


现在毁伤很难再打出以前的超高伤害

关于饰品的选择

当前对于潜行者来说，最强的饰品是灰暗的纳鲁薄片，而另一个的选择中龙脊奖章和致命之灰舌符咒都是热

门。

这两个都是非常出色的成长型饰品，都能随着个人的属性提高的，而发挥出更强大的作用。曾经的2.4时代，龙脊奖章在战斗天赋中的潜行者身上，要强过灰舌符咒。但在如今的3.13版本，灰舌的利用率得到大帕的提升，覆盖率接近90%。而急速堆积的越高，提升的幅度也就越小。再加上龙脊内置CD的原因，所获得的增益就要略低于灰舌了。

而这同时也带来了一个问题，那就是灰舌特效的利用率。在保持其特效的前提下，应该尽量做到有足够的能量能，可以在持续时间中，打出更多的伤害。而像是在剑刃乱舞等技能中更是一定要保持住灰舌的效果。这就要求在战斗中有着更多的考虑和计算。这两者的差距并不是很大，如果嫌麻烦的话，选择龙脊也是可以的。

至于耻辱碎片，由于武器专家天赋所提供的精准，加上刺杀者战靴（T6）的属性。如果再加上它，将会造成精准的溢出，反而失去了意义。因此，在战斗天赋的饰品选择应该是，薄片>灰舌>龙脊>耻辱>背叛者的疯狂>星界螺旋这样的顺序。毁伤的终结技是使用最频繁的。可以将灰舌的覆盖率提升到接近100%，并且因为技能伤害所占的比例远高于普通攻击。龙脊的作用也变得十分有限。同时因为毁伤天赋无法加出武器专家，即使有刺杀者战靴鞋，精准也远远不够。耻辱碎片的意义也体现了出来。所以毁灭天赋的饰品顺序就变成了，饰品排行 ：薄片>灰舌>耻辱>背叛者的疯狂>星界螺旋>龙脊。

关于整体属性

虽然目前版本护甲穿透收益非常之大，尤其在有一定基础之后，受整个团队Buff增益更是十分明显。但是暴雪显然已经准备对破甲做出修改，单纯地堆积单一属性显然是不智的。由于受到天赋及其他变动的影响，曾经在伤害输出中占着绝大比例的普通攻击，显著降低。原本以命中和急速为主的属性，开始趋于综合属性的全面发展。个人建议将攻击强度、命中、暴击、精准等属性维持在一个平衡状态，最为合适。曾经被视为PvE第一属性的命中，如今已经不再需要过高，保持在260左右即可，而毁伤天赋还可以适量降得更低。

关于宝石：黄孔建议选择反光焚石（5敏捷5命中），蓝孔选择狡诈影歌紫玉（5敏捷7耐力），红孔精致赤尖石（10敏捷） 。如果所提供的镶孔奖励是耐力之类的，可以考虑不按颜色镶嵌。武器附魔：双手猫鼬依然是当前最好的选择之一。如果护甲穿透能达到25%以上，则可以尝试将主手改为附为斩杀。

对于新晋的潜行者，在提升过程中，应该多考虑一下用公正徽章交换的各种装备。尤其是几种武器，完全可以一直过渡到拿上最顶级的武器为止。

PvP

在PvP方面， 由于毁伤的伤害被大大调低，爆发力明显下降。而因为点数的限制又无法加出伺机待发这个天赋，让刺杀系原本就缺少摆脱和纠缠能力的缺点近一步放大。不过还是有着比较广泛的适应性，只要应用得当，还是可以有不错的效果。

而战斗系，则比较依整于装备的支持。除了两分钟一次的杀戮盛宴，缺少足够的暴发手段。不过依然强大的持续伤害，竞技场给对手的压迫性还是相当不错。不过这两系都有着一样的缺点，那就是生存能力比较低下。



PvP毁伤参考天赋



PvP战斗参考天赋

对于装备不好的潜行者来说，敏锐系可以说是最好的选择。它有着强大的控制力和摆脱能力。同时，生存能力也相当出色。在决斗中面对很多职业都有着不小的胜算，在战场里猎杀低生命值的玩家，也很容易得手。不过这个天赋非常考验对各种技能的熟悉程度，因为伤害不高，在操作上比较复杂，需要细致的计算。一旦出现意外或失误，很容易被打乱节奏。

总的来说，潜行者目前在PvP上的情况，并不是很让人满意。

每个人都有不同的喜好和看法，在这里笔者也只是分享自己的观点，希望可以帮助到更多的人，每个玩家都能根据自己的装备和武器搭配最适合自己的天赋。



梦幻诛仙
之打造强者之梦

前言

在这篇攻略出炉之前，想要在《梦幻诛仙》中打造一个强者，只有两种途径，要么出钱、要么出力。如今有了这篇《梦幻诛仙》史上最牛攻略，你就不在局限于两个选择，咱在书中不仅能找到黄金屋，更能找到成为《梦幻诛仙》强者的捷径。

强者之路第一步：加点

俗话说，教育要从娃娃抓起。这打造强者之路当然也要从建立人物之时就开始，首先当然要根据喜好确定适合自己的职业。在《梦幻诛仙》中设置了六大门派作为玩家可选职业，分别是：焚香谷、天音寺、青云门、鬼王宗、圣巫教和合欢派。这六大门派各有特长，门派技能也是种类繁多，选择哪一个职业好呢？咱先看看各门派介绍，了解他们的特点。

门派特点

鬼王宗为圣教一大分支，由上一代鬼王宗主发扬光大，在圣教之中实力雄厚。圣教门人为达目的不择手段的做法使他们被天下人称为魔教。鬼王宗弟子威猛绝伦，经常不计后果地将自身处于危险之中，拥有极为强大的攻击力，擅长以强悍多变的各色攻击招式有力地打击敌人。

青云一脉创派至今已有两千余年，乃是当今天下修真正道之首。青云门弟子善用高深莫测的道法，法术攻击超群，能够驱役雷电、驾驭飞剑克敌制胜，更有数百年前青叶祖师传下的“诛仙剑阵”，威力绝伦。

天音寺位于北方须弥山中，门下弟子皆入佛门，修习佛家至高法门——大梵般若，依靠佛法普渡众生。天音寺弟子注重自身修行，以佛门功法强身健体，寂灭入定，法术以防守外敌、加持己方见长，佛门慈悲真言中蕴涵的神力能够使人固本培元，不受外力所侵害，同时救济世人，恢复气血。



合欢派乃是金铃夫人于三百年前所创，如今与鬼王宗同为圣教中的鼎盛门派。合欢门人行事低调，世人多难以了解其本来面目。派中弟子容貌皆俊美绝伦，行动迅速，擅长隐匿自己的行踪，趁人不备之时突袭，于无相无形中取人性命。

焚香谷历史悠久，千年之前，焚香门人便已行走天下，斩除妖魔。焚香谷来历飘渺神秘，常年镇守南疆，抗拒蛮族入侵，虽与中原人士少有往来，但在南疆百姓之中，声誉极高。焚香弟子道法精湛，善用炎阳之力，甚至能召唤八荒火龙，烧尽一切邪魔歪道。

圣巫教乃南疆诸族之起源，自远古之时便已存在，至今仍守护着南疆各族百姓。圣巫弟子体魄强健，融于自然，善与百兽交流，同时参习南疆武技与神秘巫术，不但能够以特殊武技进行大范围杀伤，还能够以自然秘术控制对手令其



难以行动。

选择职业之后，角色每次升级都会有5点潜能，由玩家根据人物的发展方向而分配到人物属性中。《梦幻诛仙》中人物属性包括力量、灵性、体质、耐力和敏捷，属性影响着角色在各方面的能力强弱。这五种属性对人物的影响分别为：

力量：主要影响物攻、命中；少量影响物防、气血、法力。

灵性：主要影响法攻、法力；少量影响法防、气血。

体质：主要影响气血、封抗；少量影响物防、法防。

耐力：主要影响物防、法防；少量影响气血、法力。

敏捷：主要影响速度、闪避；少量影响命中。

在了解五大属性后，我们就可以讨论关于各个职业加点的方法。由于各个职业的定位以及技能不尽相同，因此加点方法也不同。同时，每种职业也会有多种加点方法，适合不同的玩家。想成为一个强者，当然要让职业优势最大化，并尽可能的扬长避短。

焚香谷

焚香弟子道法精湛，善用炎阳之力，甚至能召唤八荒火龙，烧尽一切邪魔歪道。焚香谷弟子对毒有一定抗性，他们的群体法术攻击能力是六大派中最强、伤害最高的，同时攻击的数量则仅次于青云，焚香谷的推荐加点方式是：

4灵性，1体质

优点：保证法术伤害的同时还有一个不错的血量，同时还有一定的封抗。

缺点：速度慢，是致命的缺点。

推荐指数：★★★★★

建议：这种加点是主流的加点方式，无论是练级还是PK都有一定优势。推荐玩家采用这种加点方式。

天音寺

天音寺弟子擅长丰富多样的治疗技能，并且能在战斗中复活队友。此外，他们还能够增加队友的封印抗性，解除封印状态。天音寺弟子一向以普渡众生为己任，但对于邪道魔派，他们也会运用群体法术向对方发起攻击。典型的奶妈职业，喜好辅助职业的玩家首选。

2耐力，2灵性，1体质

优点：法抗、物抗、抗封、法力、血量都有保障！

缺点：练级效率比较低。

推荐指数：★★★★☆

建议：作为辅助职业，这种加点方式最合适！

青云门

青云门弟子擅长群体法术攻击，也是六大门派中攻击数目最多的。此外，青云门还能够降低敌人速度和法术防御，为友军解除负面状态。青云门是小说《诛仙》中正派的领袖，深受玩家的欢迎，在游戏中，青云门也是最热门的门派。

4灵性，1体质或者1耐力

优点：保证法术伤害的同时还有一定的属性。

缺点：速度慢，是致命的缺点。

推荐指数：★★★★☆

笔者建议：较为保守但稳扎稳打成长的加点方式。

鬼王宗

鬼王宗弟子对石化类技能有一定抗性。他们最擅长物理单体攻击，而群体伤害力则较低。

4力量，1体质

优点：保证物理攻击的同时还有一个不错的血量和封抗。

缺点：差一点力量可以用武器弥补。

推荐指数：★★★★☆

选择此加点方式，玩家将成为练级、PK多面手。

圣巫教

与攻击力不高的群体物理技能相比，圣巫教弟子更擅长使用各种各样的控制技能，他们可以降低敌人的物理和法术攻击力。是当之无愧的封系职业。

3力量2敏捷

优点：有速度，攻击也不弱，练级效率比较高。

缺点：与全敏的圣巫PK时，基本没优势。

推荐指数：★★★★☆

这种加点方式练级很有效率，在与其他门派PK时，配合吸星、刀剑破碎灵击,再加各种封技,在单P中有很强的实力。

合欢派

合欢派弟子对睡眠类技能皆有一定抗性。虽然他们的群体物理攻击威力一般，但他们却懂得用隐身来占据主动性。此外，合欢弟子还拥有为队友增加物理攻击和侦测隐形的能力。危急关头，他们也能够牺牲自己来复活队友。针对合欢，玩家可以有两种推荐加点方式：

一、中庸型：3力量1体质1耐力

优点：这种加点方案的生存能力是不能忽视的，特别在前期练级，剧情中不容易被打倒造成队友的负担。



缺点：前期攻击力平平，容易被人看扁，这种加点的玩家需要有较好的心理承受能力。

推荐指数：★★★★☆

笔者建议：由于较强的生存能力，能够更好的发挥装备特技与门派技能配合队友进行攻击。

二、攻击型：4力量，1敏捷

优点：由于较快的出手速度与较强的物理杀伤力配合“狂风点柳”临时提高速度攻击4下,可以抢先给对手

造成较大损伤。

缺点：生存能力弱，血少防低。

推荐指数：★★★★☆

笔者建议：这种加点方案的生存能力比较弱，因为血少，所以非常容易被法术打到导致死亡，但是能够抢先手给敌人造成可观的伤害。

同一个门派，不同的加点方式将打造出不一样的职业，这正是2D回合游戏的魅力。相信看过这段介绍，大家对《梦幻诛仙》各职业的加点方式已经了然于胸，具体采用哪种方式，就根据各人口味来选吧。



强者之路第二步：做任务

任务，是一款网络游戏承载文化信息最主要的手段。同时，任务也将带给玩家丰富多彩的玩法和体验。《梦幻诛仙》作为一款2D回合游戏，为玩家提供了丰富多彩的任务，主线任务、师门任务、跑商任务、寻访任务等等，不同的任务奖励也不同，想要成为与众不同的强者自然不能错过“做任务”这一捷径，怎么样才能做最少的任务得到最多的收益呢？来看看下面的介绍吧。

不得不做的任务：师门

相信所有2D回合玩家对师门都不陌生，但为什么师门在《梦幻诛仙》中是不得不做的任务呢？因为每天完成的前20个师门任务玩家将获得四倍经验！这四倍经验的奖励可是笔不小的数，如果不做可就亏大了！

《梦幻诛仙》中师门任务以10轮为1环，每环奖励递增。在完成师门任务的过程中，如果你放弃了任意1环，则会失去此环的奖励，并且会有10分钟的时间不能接取师门任务，而且环计数加1。既然是师门任务，那就是每天的必修课，个人推荐每天一定要至少完成前20个师门任务，因为前20个师门任务所奖励的金钱和经验是4倍。这个任务虽然简单，却是玩家们前期最稳定收入来源。

做师门任务的条件是玩家达到20级，这个时候玩家只要找到自己门派的师父即可接师门任务了。师门任务分为四类，分别是“寻找物资”“寻人”“保卫师门”和“捕捉宠物”。寻找物资一般都是一些游戏道具，你可以找到相应的NPC商人购买，布商、武器商、首饰商、药品商和烹饪商，基本上在各个城市都能找到他们。寻人任务一般是让你去世界各个角落为师父捎口信，当跑腿的，前期你可以找门派传送弟子传送回京城，然后再使用自动寻径功能寻人。保卫师门，需要你在门派地图内消灭那些胆敢捣乱的妖怪，在大殿中战斗2回合即可完成任务。捕捉宠物，需要你在《梦幻诛仙》的世界里捕捉师父所需的宠物，捕捉后交给师父即可完成任务。

最赚钱的任务：护送任务

30级的时候可以去京城找美艳的金瓶儿领取，找到金瓶儿，她会含情脉脉的请你帮她送人，不过每天最多只能做30次。护送任务对个人的考验，不可以组队完成。任务要求玩家在30分钟内把人安全送到指定地点，护送任务做一次可以获得6000储备金及2000金钱。当然，护送的过程中不会是一帆风顺，途中会有怪物和魔教杀手前来阻拦玩家，钱不是那么容易赚的。一方面，怪物和魔教杀手特点不一，需要慢慢研究；另一方面，护送过程中不能飞行，不能使用飞行棋，不能组队，而且路途遥远，可谓凶多吉少。但是护送的特定NPC也有自己特殊的技能，可以在一定程度上缓解玩家的压力。最主要的是金钱奖励相当不错。



护送的NPC也会有不同的路线，张小凡的路线有2条。一、寻找碧瑶，路线是：京城→空桑山→万蝠洞1层→万蝠洞2层→滴血洞；二、寻找田不易，路线是：京城→空桑山→小池镇→流波山。敌人类型只有一种：炼血堂杀手，他的攻击方式是群攻，类似焚香的八荒玄火阵。而被护送的张小凡则是奶爸型NPC，他能够给玩家和宠物加血，猴子小灰的路线一样有2条。一、寻找曾书书，路线是：京城→草庙村→青云山→小竹峰；二、寻找田不易，路线是：京城→-空桑山→小池镇→流波山。护送小灰时会遇到两种怪物，僵尸鬼冢和鬼王杀手。玩家的宠物攻击僵尸鬼冢仅掉1滴血，而且他认准了小灰，只攻击它一猴。鬼王杀手比较难缠，回合越多，猴子攻击鬼王杀手的伤害越高，但是鬼王杀手的攻击附带吸血，而且吸血量十分惊人。具体打法，笔者在这里暂且保密，玩家可以自行揣摩。

降妖除魔：镇妖任务

镇妖任务是一个团队任务，玩家等级达到35级时，组上三人以上的队伍就可以去京城找到镇妖大师领取镇妖任务了。领取任务时将被告知相应阴灵主怪的大致坐标。找到并打败鬼魂即可完成任务，战斗后得到任务奖励。每次完成任务后，角色和宠物可以得到经验和金钱奖励，10次为一轮，各队员的完成次数分别计算，连

续完成的次数越多，奖励也越多。

阴灵有四种：金刚阴灵，物理抗性超强，技能是五连击；虚无阴灵，魔法抗性超强，技能是全秒，不过伤害很低；狂暴阴灵，技能是5连击，不过小怪如果全死他会陷入狂暴状态，伤害翻倍；摄魂阴灵，技能是加血，伤害不高，不会召唤小弟，所以这个Boss是最容易打的。

额外的惊喜：隐藏任务

在游戏千百种任务里面隐藏着许多鲜为人知的神秘任务，需要玩家达到一定要求，符合任务的条件才能触发此类任务，得到意想不到的丰厚奖励。其实，隐藏任务一开始就陪伴在我们身边，只是没有发现，现在就透露给大家吧。

在河阳城周一仙处，接到与武器店老板丁宏昌对话的任务后，将进行一场简单的战斗考验。战斗开始后进行全面防御10个回合的操作。当10个回合防御结束后可将怪物杀死完成任务，玩家将获得幼年菜刀兔宝宝袋一个。

另外一个隐藏任务就是“痴情百年”任务。在任务进行中玩家需要想尽办法保护金铃夫人不死，只有在任务剧情结束后金铃夫人没有死的前提下，才有一定几率获得任务道具“霜岚镯”，开启霜岚玉镯任务，当开启霜岚玉镯任务后，提示去月老处交任务，可获得一个变异宝宝袋。

额外的惊喜，众多的隐藏任务等待我们慢慢寻找，突然发现的惊喜比循规蹈矩的完成任务更让我们为之心动。

除了以上几种任务以外，《梦幻诛仙》动人的剧情任务也是大家的一个好选择，在做任务的过程中不仅能够获得大量的金钱、经验、储备金，还能了解《梦幻诛仙》庞大的剧情构架，感受仙侠旷世带来的震撼。

强者之路第三步：找个好帮手

如今，世道不太平，独行侠一人走遍天下的时代已经过去了。俗话说，在家靠父母，出门靠兄弟，这闯荡江湖怎能不结交点朋友？今天，我们就为你介绍一个在《梦幻诛仙》闯荡的好帮手：宠物宝宝！

《梦幻诛仙》的世界里，宠物绝对是你在战斗中不可或缺的得力伙伴，在拥有宠物相伴的情况下，你无论是任务、升级还是进行其他活动都会事半功倍。游戏里的宠物总共分为八种不同的类型，分别是动物、飞禽、鬼魂、精怪、人形、神兽、妖兽和仙灵，每种类型的宠物都有着自己的特点，当然想要让宠物时时刻刻都发挥它应有的作用，了解、熟悉宠物是你现在必须要做的事情。

如何找个好帮手？

当你初入《梦幻诛仙》，系统就已经贴心的为你准备了一个宠物，它是你闯荡梦幻诛仙世界的第一个帮手，不过在漫长曲折的游戏旅途中，仅仅拥有系统为你提供的宠物是远远不够的，获得更多更极品的宠物才是重中之重，因此我们任重而道远。

《梦幻诛仙》为大家提供了多种获得宠物的途径，只要努力就能够获得你梦想拥有的宠物。在游戏中，最常见最通用的方法就是在野外战斗中，通过捕捉的方法获得，而在野外战斗时遇到的怪物中，普通野怪、头领和宝宝均可作为你的宠物。除此之外，你还可以通过做任务来获得系统奖励的宠物，通常情况下系统所奖励的宠物属性会比野外捕捉的宠物属性好许多。当然，你还可以通过与其他玩家进行交易来获得宠物，这种方法是所有途径中可获得极品宠物的最佳途径，同时你还能够第一时间得到你最为需要的宠物。在《梦幻诛仙》中，能够拥有一个极品宠物是许多玩家孜孜不倦的追求。

宠物的属性

当你在拥有一个宠物的时候，如何来辨别它的好坏或者是否属于极品宠物，可以通过观察宠物自身的属性来进行判断。虽然游戏中的宠物一共分为八大种不同的类型，但是他们所拥有的基本属性却是相同的，就让我们一起来了解一下吧。



游戏中，宠物一共拥有五个不同的基础属性，分别是体质、灵性、力量、耐力、敏捷，这些基础属性控制着每个宠物的成长方向。

体质：主要影响气血、封抗，少量影响物防、法防。

灵性：主要影响发功、法力，少量影响法防、气血。

力量：主要影响物攻，少量影响物防、气血、法力、命中。



耐力：主要影响物防、法防，少量影响气血、法力。

敏捷：主要影响速度、命中、闪避。

虽然宠物们都拥有五个不同的基础属性，但是他们的成长方向却只有物理攻击和魔法攻击两种基本路线，而这些基础属性控制的便是宠物在成长路线中微妙的变化，当然这些微妙的区别在战斗中往往都会有着极为重要的作用。

除此之外，宠物还拥有一些其他属性，成长率、悟性、忠诚度等属性对宠物同样有着重要的作用，是宠物日后成长发展的重要参考依据。

宠物成长率：宠物升级时会自动成长部分属性，这部分属性成长率越高，则属性越强，是提高宠物妖力的重要属性之一。

宠物忠诚度：忠诚度会影响宠物的听话程度。忠诚度较低时，宠物有时会不听主人指挥。忠诚度更低时，宠物有可能会战斗中逃跑或者攻击己方，使用宠物粮食可以恢复宠物的忠诚度。

宠物悟性：宠物天生带有一定的悟性值，悟性高的宠物更容易在升级后领悟新技能，或提升技能等级。当一宠物拥有同一技能的不同等级时，只有最高级的效果有用。

看了这么一串属性是不是有点头晕？呵呵，这个告诉你一个辨别宠物好坏的简单方法：就是看宠物妖力值！《梦幻诛仙》特别为每个宠物都设置

了妖力值，通过查看妖力值你就能直观了解到宠物是否强大，是否具有可培养性。游戏中，宠物的妖力分为7个不同的等级，最低级为E级，而最高级则为超S级。我们可以在游戏中无限追求宠物妖力的级别，不过拥有高级别妖力的宠物可以说是可遇而不可求的。

宠物的资质

除了宠物的属性之外，宠物的资质是决定它以后在游戏中成长发展的大方向依据，但是在我们获得宠物的时候（与玩家交易活动的宠物除外），它们的资质都是由系统随机产生的，我们只能祈祷它们各项资质全部趋于完美。而每个宠物所拥有的各项资质都是固定范围的，物攻资质、法功资质、物防资质、法防资质、气血资质、速度资质和成长率资质一共七种不同的资质属性。可是我们如何才能知道自己的宠物资质是否趋于完美呢，此时只有一种东西可以帮助我们来进行鉴别——宠物图鉴。

物攻资质：宠物物理攻击相关属性资质的体现，资质越高的宠物物理攻击就越强，给敌人造成的物理伤害也就越大。

物防资质：宠物物理防御相关属性资质的体现，资质越高的宠物物理防御就越强，受到的物理伤害也就越小。

法攻资质：宠物法术攻击相关属性资质的体现，资质越高的宠物法术攻击就越强，给敌人造成的法术伤害也就越大。

法防资质：宠物法术防御相关属性资质的体现，资质越高的宠物法术防御就越强，受到的法术伤害也就越小。

气血资质：宠物气血相关属性资质的体现，资质越高的宠物气血就越多。

速度资质：宠物速度相关属性资质的体现，资质越高的宠物速度就越快，先发动攻击的几率也越大。

成长率资质：怪物升级时的大部分属性均会自动成长，成长幅度与成长率的多少有关。

宠物图鉴我们是在游戏中无法从NPC手中购买到的，只能够通过野外战斗或者是做任务来获得，当拥有了宠物图鉴之后，我们便可以清晰明了的知道宠物各项资质的具体情况。我们只需要点击宠物属性栏内的“宠物图鉴”按钮，便可将自己的宠物与图鉴内的数据进行对比。宠物图鉴所显示的宠物资质属性，是每个宠物各项资质的区间值，而我们所获得的宠物便是在这之间随机产生一个资质，作为它的固定资质。不过我们需要了解的是，根据宠物的不同它们的资质区间值也是不同的，而鉴定宠物资质的宠物图鉴更是具有单一性的，即每种宠物都拥有固定鉴定它们资质的宠物图鉴。



宠物的技能

相信你们和我一样，绝不希望自己的宠物只会傻傻的来到敌人面前用普通攻击将敌人击毙，拥有更加华丽、更加酷炫的技能不仅能够给我们带来视觉上的享受，还能够大大增加宠物的战斗能力。其实，《梦幻诛仙》世界里的宠物们，它们都拥有属于自己的技能，只不过当我们成功拥有它们的时候，系统会随机分别给宠物技能，当然如果系统吝啬的话，那我们的宠物便是一无所有，光杆司令一个。

宠物的技能通常分为初级、中级和高级三个不同的级别，根据宠物的初始等级来决定它们拥有哪一级别的技能，同时宠物技能还分为主动技能和被动技能。游戏中宠物的技能共有数百种，而且技能的随机组合更加多变，为我们体验游戏带来诸多乐趣。

宠物初期常见的技能是重击、连击、吸血、蛮力、技巧、反弹和复仇等，这些都是宠物的被动技能，而至于主动技能我们可以在游戏中去慢慢发掘，因为每个宠物的主动技能都有着不同的变化。

重击（初级）：物理攻击爆击率增加8%。

连击（初级）：35%几率连续攻击两次，降低15%物理攻击力。

吸血（初级）：对目标进行物理攻击时，可吸取造成伤害的20%血气。

蛮力（初级）：增加少许物理攻击。

技巧（初级）：免疫反击和反震。

反弹（初级）：受物理攻击时30%几率反弹伤害，反弹少量所受的伤害。

复仇（初级）：受物理攻击时30%几率反击对方，反击伤害为正常伤害的50%。

当我们全面了解了宠物的属性以及其他相关信息之后，我们宠物的成长之旅才刚刚开始，一切都是那么的陌生，一切都是需要我们去逐步探索。如何让它在原有的基础上能够变得更加强大，或者是说我们如何来将它打造成拥有极品属性的宠物，才是我们接下来要做的重要任务。

强者之路第四步：战斗

要出名，最直接的方法就是一战成名，在这里想为各位介绍的不是单人PK诀窍而是《梦幻诛仙》中特别的阵法战斗。什么是阵法？源自中国古代的“布阵”一说，布阵得法就能充分发挥军队的战斗力。在电影《赤壁》中帅哥周瑜和诸葛亮的惺惺相惜就是从阵法开始的。之后的战斗中阵法的功效也发挥出来了。可见，阵法不是一个群人的事儿！在《梦幻诛仙》中的阵法也是运用在组队中的。不过《梦幻诛仙》的阵法有一个突出的特点，取消了使用阵法的人数限制。2人组队也可以使用阵法喔。此外，还取消了各类阵法的相克设置。据说这样的目的是为了“凸显”玩家的真实实力、各门派的特色、技能效果的使用以及特技（药品）的配合等攻略性玩法为主”。

在游戏中，组队后队长可以选择使用阵法。用快捷键Alt+T进入组队界面，在界面的右上角就可以选择阵法。

在回合制游戏中，阵法对于一个队伍来说其实是很重要的。因为阵法可以增加队伍中所有的某些属性，战斗起来

当然胜人一筹。PK、任务、练级一切能组队的活动中，阵法让你变得更潮更强大！现在，我们就来介绍一下《梦幻诛仙》中的十二阵法吧。



1.双星阵

人数要求：2人

效果：HP上限+2%

阵法类型：基础型

心得：一人为人，二人为从，三人为众。人太少发挥不了群体的力量，导致阵法也是普通得没有特色。不过有胜于无，玩玩吧。

2.三才阵

人数要求：3人

效果：物理攻击+2%，魔法攻击+2%

阵法类型：基础型

心得：初期练级用？有点搞笑。初期如果有阵法的话也换钱了。鸡肋……

3.虎阵

人数要求：5人

效果：物理攻击+5%，封印抵抗+4%，魔法攻击-3%

阵法类型：攻击型（物理攻击）

心得：对物理攻击很有利，没有负面效果。如果是练级的话，还是找秒3以上的魔法攻击比较爽啊。初期物理攻击系的练级烧双是比较郁闷一点点。

4.龙阵

人数要求：5人

效果：命中+5%，躲闪+5%，HP上限-3%

阵法类型：中庸型

心得：在攻击方面没有很突出的效果。命中和闪避在目前情况看来效果并不明显。可能对付高敏对手稍微有用吧。

5.龙盘虎踞阵

人数要求：5人

效果：魔法攻击+5%，封印抵抗+4%，物理攻击-3%

阵法类型：攻击型（魔法攻击）

心得：全魔攻、4魔攻1奶妈的组队配合在目前是非常非常强大的。用这个阵很好很强大！练级最佳。

6.鹰阵

人数要求：5人

效果：封印抵抗+7%，速度-2%

阵法类型：防御型

心得：PK适用。对手有封系，开了这个阵好了！这是抗封印最多的一个阵法。至于速度嘛减2%就减吧。反正任何职业也不可能比封系更快，增加点自己的抗封印能力还比较实际。只要没有被封住就还有在战斗中出手的机会。



7.蛇阵

人数要求：5人

效果：HP上限+5%

阵法类型：普通型

心得：好吧，我只能承认这是双星阵的升级版。非要让我用个形容词的话，就普普通通吧。

8.鹰击蛇行阵

人数要求：5人

效果：封印抵抗+5%，HP上限+3%，速度-3%

阵法类型：防御型

JJYY：和鹰阵类似，但增加属性显然更多。如果你不在乎速度多减少1%的话，这个阵显然更能抗。

9.风阵

人数要求：5人

效果：速度+5%，HP上限-3%

阵法类型：速度型

心得：速度是回合制游戏中永远的追求，谁先出手很关键。对于封系来说尤其重要。对于攻击系来说呢，如果自己先出手也许对方就被秒了。

10.云阵

人数要求：5人

效果：封印命中+6%，物理攻击-2%，魔法攻击-2%

阵法类型：防御型

心得：此阵减少攻击，但是抗封印能力也不突出。用这个不如用鹰阵或鹰击蛇行阵。

11.风生云起阵

人数要求：5人

效果：封印命中+5%，速度+5%，物理攻击-2%，魔法攻击-2%，HP上限-3%

阵法类型：PK型（封系）

心得：如果你是封系，你会爱死这个阵法的。啥也不说了，此阵就是封印系的最爱！在PK中如果要突出自己队伍里封系的力量一定要用此阵。至于减攻击和HP，在对方被封印后已经是无足轻重的事情了。只要你能封住了，就是想把敌人慢慢凌迟弄死也来得及。

12.神魔诛灭阵

人数要求：5人

效果：杀怪经验+5%，物理攻击+8%，每回合自动恢复MP上限的2%

阵法类型：升级型

心得：经验加成+自动恢复，还要说什么？绝对是升级烧双的时候必备。此阵很强大，拥有此阵的队长也很强大。

据说除了这十二种阵法之外，《梦幻诛仙》中还有四种上古仙阵，仙阵一出谁与争风！习得这十二阵法，相信你的领导能力和应变能力都将得到大幅度提升，一战成名必将成为趋势！

《梦幻诛仙》强者辈出，想要成为强中强、人上人，除了熟读这份超级攻略外，还得眼观六路、耳听八方、刻苦练级、努力专研……哈哈，其实游戏玩的就是娱乐，只要能成为自己心目中的强者，就已经足够。《梦幻诛仙》等你来挑战自己的强者之路！

强者之路第五步：多方位发展

想做强者自然需要多方位发展，学习点生产技能成为生产达人也是在《梦幻诛仙》中扬名立万的好机会！在《梦幻诛仙》中，生活技能一共有八个，可以具体划分为“采集类”和“制造类”，即玩家需要自己通过采集获得制造装备所需的材料，然后才可以进行装备的制造。需要提醒各位玩家的是，虽然说生活技能一共有八个，但是每一个人都只能任意选择其中两个进行学习，一般情况下也都是朋友之间互相帮助才好进行生活技能的提升，如果是一个人在玩，那么大多数玩家则选择一个采集技能，一个制造技能，并且采集所得到的材料是制作所需的。不多说了，先了解下八大生活技能吧：

采集类：狩猎、伐木、采矿。

制造类：武器锻造、防具制造、饰品加工、制药、烹饪。

针对初级玩家来说，先学会采集材料，然后一股脑的冲制造，这才是上上之选。今天我们就先为大家介绍下《梦幻诛仙》的采集。

狩猎篇

作为采集类的一种，狩猎主要产出防具需要的材料和烹饪所需的材料，当然，不是谁都可以去狩猎的，等人物等级到达10级之后（这10级比较容易，在河阳做做任务，杀杀怪就快到了，如果遇到个兜兜宝宝，好的自己留着，不好的卖掉也十万块呢）去京城536 334附近找生产大师学习技能狩猎，当然，不要忘记跟大师买个猎弓，然后通过京城430 383附近的狩猎地图传送老大爷（头发胡须都白了，能不是老大爷么）传送至狩猎场所。

狩猎地图看起来就是个两山之间的寨院一般，根据狩猎等级的不同，将整个低级狩猎地图（低级狩猎地图也就是1~3级狩猎技能采集的地方）划分为一级、二级、三级，分别供不同技能等级的玩家采集，在不同的采集点上采集，不仅出产的物品有所不同，消耗的活力也会随着技能所在场地的等级提高而消耗得更多，狩猎等级的逐步提高，玩家才可以进入到高一级的地点采集。当然，低级狩猎技能是不可以采集高级地点上的猎物，可是高级技能却可以采集低级猎物。

狩猎出品的主要材料为：

狩猎等级	制造防具所用的皮料	烹饪所需的材料
1级	破毛皮料	牛蛙
2级	毛皮料	鸭肉
3级	薄皮料	野鸡肉
4级	轻皮料	羊肉
5级	中皮料	蛇肉

需要注意的是：狩猎所获得的皮料是有等级品质之分的，例如：毛皮料就有1品毛皮料、2品毛皮料和3品毛皮料，品级的不同会影响到制作防具质量的好坏，当然，3品毛皮料出极品防具的可能性最大。至于其他例如牛蛙、鸭肉、野鸡肉之类的，是供烹饪所需的材料，可以制作大量的烹饪产品，对人物的属性有临时性的提高。

伐木篇

伐木主要是采集制造防具和武器所需的木材料，前提条件与狩猎相同，在京城生产大师处先学习伐木技能（每个技能所需的等级和经验会在后面详细列出）。然后购买个锯条（不论是伐木、狩猎或是采矿，都是需要工具的，但完美在工具方面并没有设置耐久，因此，买一把自己需要的采集工具，可以一直使用下去），到京城的486 371附近找到一个40岁左右的中年汉子，他就是伐木地图的传送人了，点击他进入伐木地图。

伐木的等级与狩猎的设置是相同的，因此，要等到熟练度达到下一个等级，才可以升级自己的伐木技能，并到高一级地图伐木。

伐木出品的主要材料为：

伐木等级	制造防具所需的木料	制造武器所需的木料
1级	松木	柳木
2级	源木	铁木
3级	若木	橡木
4级	凤栖木	红木
5级	沉香木	银松木

需要注意的是：每个伐木等级都会出产制造防具和武器所需的两种木料，这两种木料的出产比例是50%的，因此不会出现产出的严重偏差。另外一点是，伐木是不会出现品质差别的，不论是制造防具或是制造武器，木料总是既定的，只有矿石、毛皮才会出现品质等级的区分，以便玩家在装备上有不同的追求。

学习了伐木技能的朋友只需要购买个锯条，然后到自己等级相应的伐木地图，然后点击伐木技能“使用”，这样就处于自动伐木状态。特别需要给大家说明一点的是，并不是每次伐木、狩猎或是采矿都会成功的，也有失败的时候，挂机采集只有等到活力消耗为0时，采集过程才会停止。

采矿篇

采矿是第三个采集类的技能，在生产大师万工那学习采矿技能（再次强调，一共只能学习两个生活技能，因此要想好，无特殊情况，一般都是一个号学习一个采集技能，毕竟活力有限，基本不太可能出现一个号学习两个采集技能的情况）后，购买个锄头到450 396附近找到采矿地图传送人开始采集。

进入到采矿地图，很明显，这里就是个矿区，采矿地图与狩猎、伐木地图有所不同，一、二、三级采集点相隔没有很远，因此一旦玩家不小心就会误采，所以，在此建议学习采矿技能的朋友，在进入到矿区后，按Tab键打开小地图，通过地图上的指示区域选择自己的采集点，这样便不会产生错误。

其他与狩猎、伐木相同的东西就不多说了，地图设置跟相同，有等级区域，但是不同的是，采矿只会出一种材料，不会像狩猎和伐木一样至少会出两种不同的材料，列表如下：

采矿等级	制造武器所需的材料
1级	铜矿石
2级	铁矿石
3级	青铜矿石
4级	锌矿石
5级	银矿石

需要注意的是：采矿所得的矿石材料与狩猎所得的毛皮一样是有品质区分的，这对于制造出的武器来说比较重要，3品的矿石使用品级三制造方式有几率会爆出蓝色甚至更极品的紫色武器，当然，耗费的材料也会相应的增多。

《梦幻诛仙》的生活技能与游戏可谓息息相关的，每个游戏账号限定两个生活技能的学习是迫使不少玩家进行团结合作，要不然便要自己双开甚至三开来完成武器、防具、饰品的制造工作。而有了生活技能的后盾，想成为强者并不是难事！P

MAGIC The Gathering 万智牌



赞迪卡系列简介

赞迪卡是你未曾见识的新时空，赞迪卡系列将以此作为设计基础的主题，是万智牌过去系列中从未出现过的！

本系列将有新的鹏洛客登场。

本系列将引进各种受欢迎的新机制，并有一个广受喜爱的旧机制重新登场。

系列张数与产品包装形式：

赞迪卡系列共有249张黑边牌。按稀有程度分，有15张秘稀、53张稀有、60张非普通、101张普通及20张基本地。

赞迪卡系列相关比赛：
全球售前现开赛（2009年9月26—27日）
全球上市纪念赛（2009年10月2—4日）
全球欢乐日（2009年10月31日）
赞迪卡系列的卡牌，从上市之日起，便可在构筑赛制中利用（2009年10月2日）。

游戏　步骤

1 洗牌 首先把自己的套牌洗匀，尽量让所有的牌都充分乱数化。

2 先手，后手 双方准备好后，就需要以掷骰子、猜拳等方法决定谁先手。

3 抓取手牌 双方从自己的套牌上按顺序抓七张卡牌，抓牌时不要让对方看见。

4 游戏开始 由先手一方开始自己的回合，完成后，后手一方开始自己的回合。

A 开始阶段

首先将所有已横置的牌重置，并从牌库顶抓一张牌。（注意：先手一方在第一回合不能抓牌）

B 第一次行动阶段

只要有足够的【法术力】，便可以任意使用咒语（如【生物】【法术】等）。
此外，每回合可以放一张地牌进场，以便增加自己的法术力资源。

C 战斗阶段

当生物陆续进场的下个回合后，你便可以选择用多少只生物进行攻击，只要将生物牌横置，便代表攻击。接着对手要决定用哪一些生物作出阻挡，而横置了的生物是不能进行阻挡的。没有受到阻挡的生物，即可对对手造成伤害。若生物受到阻挡，双方会结算伤害，这时玩家需要计算双方生物牌的攻击力及防御力，假如进攻生物的攻击力大于或等于防守生物防御力”则防守生物进入坟墓场。而如果防守生物的攻击力也大于或等于进攻生物的防御力，则进攻生物也进入坟墓场。

D 第二次行动阶段

与第一次行动阶段相同。如之前已放置了地牌进场，这时便不能再放置地牌。如果你还有法术力可以用，则你可以继续施放其他咒语，比如放生物进场或者使用法术牌。

E 回合结束

若任何一方手牌超过七张，就必须要弃牌直至剩余七张为止。伤害结算后进入对手回合。

5 终极胜利

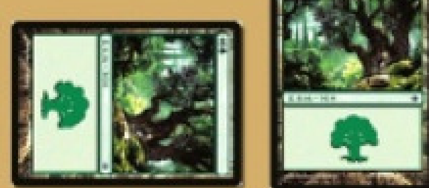
只要将对手的生命减至0，或者对手牌库中无牌再抓，你便获得了胜利。

除地牌外，当你使用其他卡牌时，是需要相关的【法术力】，而【法术力】是由【地牌】产生。【地牌】分五大类，各有不同的颜色。假如你想召唤一张生物牌进场，其所需召唤费用为②🔴，便代表你需要横置一张🔴【山脉地牌】及2张任意颜色的地牌。



平原　海岛　沼泽　山脉　树林

【横置】、【重置】
所谓横置，就是指将卡牌向横摆放的意思，是游戏内的一个基本术语。横置了的卡牌代表已经使用。由于已耗尽了能量，故此只能在重置（即将 卡牌直放）才能再度使用。



双方的攻击力都大于或者是等于对方的防御力，此时双方彼此被消灭，同时回坟墓场。



——鲜血还是荣耀，白骨还是财富！做出你的选择
《梦想世界》资料片 夺宝奇兵 介绍

今年3月，回合制网游大作《梦想世界》推出了以服战为主打的首部资料片“天选之战”，结果大受玩家好评。事隔半年，《梦想世界》在10月1日推出了第二部资料片“夺宝奇兵”，此次资料片以冒险夺宝为主线，协同“暗器”流派、等级任务、幻化系统等五大全新玩法，能给大家营造一个与众不同的冒险世界。10月，必将是冒险夺宝的最佳季节！

全新玩法：冒险家行会

在资料片“夺宝奇兵”中，一个神秘组织“冒险家行会”悄然出现在梦想大陆，他们钟情探索和考证，善于发现、醉心古宝，掌握着世界各地不为人知的宝藏秘密。通过此次资料片，这个神秘组织将带领大家展开对古埃及金字塔的冒险之旅，寻找金字塔内的稀世珍宝。

金字塔，其实是一个千变万化的迷宫，探险者每一次进入，迷宫内的布局结构、怪物种类和藏有宝物都会随机生成，也就是说，进入1000次，你可能体验到1000个完全不同的迷宫。在迷宫的冒险过程中，你和队友们可以分头自由行动，各自探索宝物所在，如果遇到危险或谜题，只要使用传送道具，即可将队友传送到身边解决眼前难题，这样既保证了独立探索的乐趣，又解决了大家的安全问题。

金字塔拥有数量众多的稀世珍宝，但由于携带有限，大家每次探险只能带回10种宝物，宝物如何取舍则是大家需要考虑的问题。要想收集所有的稀世珍宝，你可能要付出更大的心血和耐性，要是最终能够收集齐所有的宝物，那份成就感和用汗水心血交织的冒险旅程，将成为你一生中最美好的回忆。

全新流派：暗器

《梦想世界》有着十大流派和370种招式，构筑出一个华丽的武学世界，一直深受玩家欢迎和赞赏。在这次资料片中，新增加了一个全新的物理攻击流派——暗器，喜欢与众不同的玩家，你们有了更特别的选择。

作为物理攻击流派，暗器在威力上和其余五种兵器可谓不相伯仲，但暗器也有自己的优势，那便是相对稳定的攻击伤害。众所周知，暗器的特点是神秘诡异，杀人于无形，出手快慢和出手时机往往直接影响效果，因此，你的角色是否身手敏捷，将影响你使用暗器的效果。



比起传统武器，暗器在招式上更加诡异多变。据悉，为了让玩家有耳目一新的感觉，无论暗器拿在角色手中的效果、所有暗器招式的动画效果以及角色的出招动作，都是精心设计的，务求最大限度表现角色的潇洒敏捷以及招式效果的炫目华丽。所以，无论你是看中暗器的别具一格，还是被它华丽的演出效果所吸引，暗器技术都是一个你值得尝试的流派。

全新强化系统：装备打孔

追求极限，超越自我，成为最强中的最强，是不少玩家的终极目标，而打造绝世武器也是让自己攀登顶峰的途径之一。虽然资料片“夺宝奇兵”不会增加装备的等级和种类，但会有一个更丰富更有趣强化系统，那便是“装备打孔”。



在资料片中，所有的现有装备都能通过打孔技术进一步强化。把装备打孔以后，便能够通过镶嵌技术，把各种八卦石打进装备之中，使装备提升属性，甚至引发装备的惊人潜能。以八个卦象命名的八卦石，各有独特的功效。不同种类的八卦石打进装备之中，能够产生各种神奇的效果。单个八卦石能让装备属性得到少量提升，在战斗中拥有优势；而两颗八卦石呢，则有可能组成特殊的卦象，为装备带来全新的能力或属性；三颗八卦石的组合就更厉害了，配合得当的话，能产生神秘的巨大力量，装备的实力将获得相当于一个级别的提升。



更多挑战，更多玩法

除了以上的重头戏，“夺宝奇兵”还带来了不少有趣的玩意。“背缚灵”这玩意相信大家都听说过吧，在你背后不声不响地出现，一直跟随着你。全新系统“幻化”将让你体验这种奇妙的感觉！通过召唤兽的幻化，能让你得到特殊能力，战斗实力倍增喔。

另一方面，资料片还带来面向全体玩家的等级任务。整个任务系列将贯穿角色的成长过程，从0级开始，角色每提升1个等级，都会自动获取相应的等级任务。多达100多个的任务，奖励丰富，惊险刺激，而每个任务背后更包含有一个动人的故事。等级任务犹如一部长篇大剧，从0级开始陪伴你，为你讲述《梦想世界》各种族的前世今生，恩怨情仇。

《梦想世界》“夺宝奇兵”无疑是2009年秋天最有诚意，内容最丰富的资料片，惊险刺激的冒险之旅正等待你的加入，和朋友们一起来体验吧！

上天入地叱咤三界 《开心》海量剧情任务

Kx.91.com



不喜欢单调的游戏？那就来体验《开心》五花八门的剧情任务！由网龙网络有限公司独立研发的Q版回合制网游《开心》，有着叱咤三界的海量剧情任务。除了有超经典的无厘头元素，还能体验到中国神话史上的经典剧情。从脍炙人口的动人传说到耳熟能详的战神大仙，统统将在花花世界里一一展现。因此，进入《开心》后，别急着打怪练级，不妨依照任务安排，跟着剧情剧本欣赏三界美景，将烦恼、忧愁等不快情绪统统抛诸脑后。

由喜剧大师周星驰"坐阵"《开心》花花世界，游戏表现自然出彩出众，花花世界里的剧情任务得到全面升级，任务形式更加缤纷多彩，任务更是以海量计数。同时，《开心》剧情任务是你升级经验、囊括财富的重要任来源，经验、财富、装备等唾手可得。此外，《开心》正式版，还有前所未有的宠物培育，内外双修的战斗系统，经典周星驰喜剧副本，花样百出的副职系统，名利双收的导师系统等八大玩点，足够让你目不暇接，享乐不停。



飞升启动关键，交友赏景两不误

任务不仅仅是单纯的做任务，《开心》任务还是启动部分玩点的要素之一。比如修真主线任务，就是挑战渡劫前的必做任务。光是人物、元婴等级达到130级，还不能马上飞升成仙，要同时完成修真主线任务才能进行。幸好修真主线任务从你入驻花花世界起，就已贴心为你启动，只要抓紧时间完成就可以。此外，《开心》充满无与伦比的Q版视觉，美景美图处处可见，不少任务有明确要求是两人组队、三人以上组队才能完成。刚好一边顺道结交天南地北的朋友，一边与伙伴出游观光，赏景探险一举两得。更为今后组帮派、建家族，打下扎实的人脉基础。

形式五花八门，日常生活花样多



因为任务的单调而无奈，这种想法在《开心》可没有。《开心》游戏任务大致分为：新手任务、师门任务、剧情主线任务、趣味任务、地图任务、节日/活动任务等多种形式。这些任务顾名思义，新手任务专为新手设计；师门任务是通过帮助门派掌门跑退、送信等方式，增加你对门派的贡献，为将来修仙做铺垫；剧情主线任务，以修真主线任务为主，其中还详细划分修真支线、修真引导、修真循环等子任务；趣味任务有着各种迷你小游戏；地图任务是依托剧情任务下，在不同地图上设计的任务，只能在指定地图上完成；节日/活动任务，则是针对不同节假日、开心游动特别推出的特别任务，比如现在十分热门的周末任务，骑宠竞速的溜溜越野赛，机智答题的天书答题等周末活动，周周吸引到大指玩家的踊跃参加。《开心》任务形式就是这么五花八门，带你时时变换口味。



剧情回味无穷，叱咤三界全囊括

成为有内容有品质的Q版网游，是《开心》一贯的游戏追求。《开心》是以东方文化为背景，将最新的Q版流行元素与深厚的东方文化底蕴有机地融合，以说笑精神诉说新"仙"事，令游戏呈现出一个前所未见的庞大的花花世界。《开心》彻底告别枯燥的升级打怪，有着丰富且错综复杂的任务剧情处处陪伴你。并且，任务不但蕴涵丰富的剧情内容，同时涉及仙、魔、人三界，让你依次挑战三界极限，与不同NPC加强互动，甚至是答题过招恶搞逗趣，获得全方位的历练和提升，以及在潜移默化中了解《开心》游戏背景的意外惊喜。

操作轻松便捷，新人上手巧入门



有着便捷的操作系统，再海量的剧情任务都能轻松搞定。《开心》操作绝对是史上最懒的操作系统，在任务操作上便能轻松上手。《开心》任务特设专门的任务界面，内嵌了强大的任务查询系统，详细罗列当前人物等级可接的任务列表，哪些是已接任务，哪些是未接任务，哪些是正在进行中的任务，统统分类的清清楚楚，让你即使面对海量任务也井然有序。同时，在任务列表中有详细的任务背景介绍，提示任务的关键点，还有可能获得任务奖励，让你一切任务了然于胸，方便你抢先完成油水丰富的开心任务。此外，不管是通过是点击"接受任务"还是"继续任务"，《开心》的自动寻路功能，让你无须花费心思，便能轻松找出任务地点、任务NPC。

在《开心》花花世界中，还有不少新颖有趣的新任务、副本任务，等着你前来探秘。只要有《开心》海量任务在，拥有金币、装备、经验统统都没问题，让你尽情玩乐的同时，还有意外惊喜收获。现在，快来加入《开心》阵营，成为开心粉丝，与500万玩家同享百变精彩吧！

《开心》官方网址：kx.91.com

《天下贰》：国韵天下，江山如画

天下，江山如画。点开游戏，扑面而来的是浓郁的中国山水画。但一开始的《天下贰》不是这样的，这是历时六年开发的成果。当然，如果我们仅仅从一个登陆界面就来评测一款游戏未免也太浅薄。那就从《天下贰》这款游戏的开发说起吧。



《天下贰》开发里程碑

2003年，《天下贰》开发序幕拉开
2006年，开启小规模技术测试
2007年，经历跌宕起伏的历程
2008年2月，《天下贰》大门重新开启
2009年9月，《天下贰》公开测试启动

六年时光，《天下贰》经历了太多的洗礼。回炉，当时《天下贰》的这一决定性策略在业内引起过非常的关注。“一次回炉引发的血案”诸如此类的话题多不胜数。但那在当时仅仅是一种推测，时间和事实证明了回炉的价值。从开发成本上来看，从经济的观点来看，回炉确实不必。因为这个游戏本身品质不差，完全可以搞出盈利来。但网易选择了回炉，经过千锤百炼，《天下贰》又站在了我们面前。

这一小段历史在《天下贰》的里程碑里也许是不起眼的。就如同我们罗列出的开发简历也是就只是用了几句话



来简单概括。毕竟，笔者认为一个网络游戏的立足点就是可玩性，至于开发那是背后的另外一个故事了。对一个游戏做相对全面的评测，游戏公司和开发是一个部分（有实力才能做得更好），但正因为它是一个游戏所以可玩性是更重要的。

准备好吧，各位。下面就是纯粹玩乐的部分了！

最炫名族风——国韵

画面+音乐，最直观的感受，也是玩家最初的打分项目。《天下贰》的画面与音乐都是浓郁的中国风格。江南的小桥流水人家，青砖灰瓦，让风在这里都粘成了思念……

还有许多天下美景，让不少内测玩家为之折腰。于是“大荒美景展”从不曾间断过作品的更新，《天下贰》里有很多徐霞客。公测的画面效果自由度加大，各种花色各种款式任你选择。可以梦幻风格，可以玄幻风格，可以水墨风格，都别有情趣。不同的眼睛看同一个大荒，精彩！

在游戏性上，八个职业的平衡性是比较平稳的。八大门派和妖魔之间的抗争一直是主旋律，不管是在任务中还是副本里都能感受出来。比如59副本里面，NPC如同电视连续一般的表演，仔细看看也是很有意思的。细节永远是最打动人的。也是因为有这些细节，所以让人感觉《天下贰》的故事性很不错，而自己所操控的ID似乎就是这个虚拟世界中的一个扮演者。没错啊，这就是MMRPG的终极感受。

新手区是目前相当火爆的。新人刚进来必然出生在新手区，但有为什么有些高等级玩家还跑来新手区？哈，这就不能不和你分享下“新手区不得不说的故事”了。飞行系统，最先在新手区开放！让大荒里所有人都飞得更高。乘鹰飞翔，COS杨过很过瘾！坐荷花沿水漂流，让人想起很美的一句“所谓伊人，在水一方”。

如果说之上都是在说柔美的一面，那么接下来就要点评下阳刚的一面了。PK、竞技，这个话题绝对是够劲道的。PK系统很完善，这是一步步改进来的。比如现在红名会被天雷劈死，比如竞技场的出现。还有战场，现在一个NPC就管所有等级的报名了，可以说是后台程序的一个飞跃性的进步啊。

结语：

国韵，这是《天下贰》公测盛会的一个关键词。也许用它来作为评测最后的总结是最恰当的。浓墨淡彩这是中国画的精髓所在，《天下贰》也不需要过多的彩妆和赞美来包装。最是那一笔浓墨的风情，你我都醉了。P



攻城拔寨骑乘之怒——小析《成吉思汗》骑乘系统

成吉思汗

小时候起就特别想去大草原玩，体验那种天苍苍野茫茫，风吹草低见牛羊的美景。擅长骑射的蒙古人在游戏中骑马打斗攻城拔寨，成就了《成吉思汗》独有的骑乘系统，这个集养成、辅助、互动、社交、繁殖于一体，像人物一样有本身属性加成的“新新马类”真的如传说中那样神奇吗？

伯乐方识千里马

千里马常有，而伯乐难寻。是人们经常挂在嘴边的话语。想遇见一匹千里马，得看你有没有伯乐的人品。优秀的坐骑不仅成长高、身披金甲，而且玩家还可以自行分配坐骑升级后的属性点，来加成人物本身的属性。更让人大感兴趣的是马匹还有繁殖功能!玩家除了要悉心照料马匹、与马儿互动培养感情外，还要为它寻找绝佳伴侣，为生下更具优良血统的极品坐骑而努力，看来不光要为自己的终身大事操心，还得为自己的“宝马车”掏心掏肺。

坐骑获得：人物从1级开始就可以骑马，可以说骑乘将伴随你的一生，成为最忠诚的战斗伙伴。在新手村抓1级马。10~100级的马，在铁骑马场或金戈马场抓捕，根据地图提示抓相应等级。铁骑马场产出的马只有成年，良品，珍品。金戈马场是4国通用地图，时常发生血战，是出极品马的地方，故受到许多不怕死玩家的追捧。异兽是游戏中非常拉风的坐骑，可以在商店直接用金币购买，注意购买前看清楚属性，要适合自己的职业；另外下副本囚龙岛爆30级异兽、和氏璧爆50级异兽、财神殿爆70级异兽，需要队伍之间巧妙合谐的配合。

坐骑等级：刷坐骑等级也是需要一定技巧的，如王城金矿后面的僵尸，南门附近的黑山羊，坐骑得到的经验很高。注意：坐骑最快速的练法还是在刷45~50级剧情时空黑锁，如果人物等级50~60级可以双开快速刷高坐骑经验等级。

坐骑属性：骑乘的属性分别是：力量、体质、敏捷、智力、全能。而最终确定骑乘品质的标准，则是四项相对应的资质属性，资质其实才是真正给骑乘的品质定终身的重要因素。所有骑乘都有被动属性，或是被动加力属性，或是被动加敏属性，而被动属性的变化，是直接取决于资质的高低。通过实践得知70级的异兽骑乘有超过200的资质。





坐骑繁殖：要主副2匹坐骑。交配繁殖后，2匹坐骑变一匹坐骑。普通马繁殖后称为二级，异兽则加为变异的+异兽名字。繁殖后继承主坐骑的资质和技能，继承副坐骑的初始点。如马带有2个被动技能，一个是一级疾奔，一个是五种基础属性其中的一个聪慧、健体、追影、蛮力、全能。注意：繁殖时可以改变坐骑的初始点数，爱追求极品的朋友不要忘记替自己宝贵异兽找到心爱的另一半。



想说爱你不容易

各个职业坐骑选择最大区别在于第二个被动技能选择。每个职业根据自己的喜好，可选择一个全能属性坐骑。全能属性坐骑，对4种属性都有加成效果，目前有普通骏马、蜘蛛、蝎子、螳螂等。其他4种属性，只有对应属性加点，才有加成效果。比如蛮力，只对力量有加成效果，如果一个蛮力坐骑加其他属性点，等于浪费。不同职业根据不同的战斗情况可选择相对应的骑乘属性。

武士：坐骑第二个技能为健体+全体加点，异兽选择河马、犀牛、猛犸。如果钱包鼓鼓滴再选择一匹蛮力+力加点，异兽选择凶豹、狮子、剑齿虎。



萨满：坐骑选择聪慧+全智力加点，异兽天鹅、瑞鹤、凤凰。有钱的狂人弄一匹健体的坐骑，PK起来很厉害。

骑射：坐骑选择追影+全敏加点。异兽羚羊、驯鹿、猛犸。有钱弄一匹健体坐骑，追求高攻击，玩起来才爽。

剑侠：近战攻击，力量型职业。坐骑选择蛮力+全力加点。异兽选择凶豹、烈狮、剑齿虎。

火枪：敏捷型职业。坐骑选择追影+全敏加点。异兽羚羊、驯鹿、猛犸。

先知：坐骑选择和萨满一样。全能属性坐骑最适合先知和萨满使用。

据官方消息称新资料片中将开放高等级坐骑——神秘的远古龙骑将为游戏增色不少，脑海中立马浮现出一幅蓝天白云绿草蒙古包，相约伙伴一起骑乘、一起打猎、一起战斗、一起跳舞的壮观场景，想起来都觉得浑身带劲。

海洋骑士团——极速运动让你发狂

谈论起世纪天成的竞技类《跑跑卡丁车》，一定有很多爱好者们兴奋不已。在这里即将要给大家要介绍的是一款更加叫人发狂的竞技类大作——《海洋骑士团》，该作不仅从画面和音乐上一见就让游戏迷们心动，和以往赛车类游戏所不同的就是大部分时间是在海洋上进行单人或者多人比赛。实际上从这个游戏的名字上就能感觉到，一定是邀请新老朋友在浩瀚无际的海洋上展开激战。这款网游的原名叫作《AQUAQU》，它是Actoz公司开发制作的一款水上竞速网游，目前被国内的盛大公司代理。

海洋生物别致可爱

这个游戏一开始是一个小宠物在海洋里向前游动，没有看过介绍的话还以为是一款海洋进化类网游作品，等到这个动画演示完之后，才显示输入账号界面，这个时侯就马上明白这里是一个水上竞速世界。总的来看，《海洋骑士团》仅仅提供了四种人物造型和四种海洋宠物，不过它们分别有各自独特的个性，灵活多变的动作，炯炯有神的眼睛和百看不厌的姿势等，如此一来即便是玩耍很久也不会让人讨厌的。本人在这里选择的角色是漂亮迷人的丹美，原因是传说中的故事很感人，很久以前丹美做了一个梦，在那里偶然遇见了哭泣的虎鲸，乖乖想找到可以一起玩耍的朋友，朋友丹美向她伸出了白皙的小手，接触后马上就感受到了丹美温暖的心，有些失望的是这个小乖乖带着微笑的面孔消失了。

对于大多数老游戏迷来说，其实很多游戏中的角色都可以拥有自己的宠物。为了快速打动玩家的芳心，《海洋骑士团》这个作品同样也设计了多种别致可爱的海洋生物来陪伴玩家进行比赛，这些家伙形态各异，幽默好笑，其中包括比较庸懒的小海狮吼吼，内心狂热的虎鲸乖乖，喜欢美女的海龟爬爬以及行动缓慢的河豚嘭嘭等，而且还允许选择其中自己最喜欢的一个作为好搭档。不同类型的宠物拥有不同的水陆速度属性，不一样的跳跃能力，各种各样的绝杀技。据说宠物的细节还有很多，想要看到具体内容，随着时间的推移官方将会陆续给各位公布出来。

水陆交换体验刺激

确切地说，《海洋骑士团》这款作品完全突破了海洋与陆地的场景局限。比如游戏中的地图分别设计了水道和陆道两种不同属性的赛道，比赛中要求玩家在水陆切换的时候按下“Z”按键完成换乘动作。一般情况下完美的换乘将获得一个额外的加速，反之糟糕的时候则会减少速度。水陆切换可以给玩家带来很多竞速乐趣，譬如一方面能够增强参赛者的操作技巧，同时又能够进一步平衡水陆不同宠物的属性。另一方面打破了以往只是在陆地上比赛的单调局面，而且还可以开拓玩家的视野范围，无形中也提高了激烈竞赛的吸引力。

轻松操作别样道具

操作上一看就会，毕竟《海洋骑士团》这个游戏中都是采用大家平常最习惯操作按键。比如键盘上的4个方向键控制角色的前后左右移动；“Z”键属于水陆赛道的换乘键；“Shift”键同时具有控制蓄力和跳跃的功能。比如当你按住Shift键不放时，角色上方会出现蓄力条，按住时间越





长，所蓄的力量越大，但角色的速度会越慢。一旦松开Shift键后，蓄力条会消失，角色会有跳跃的动作，与此类推所蓄的力量越大，跳跃的高度越高，相应距离也就越远了。还有“Ctrl”是道具键，这个适合在道具战中使用道具更加轻松得手。

多种比赛模式，带你进入更有趣的竞赛环境。比如在道具模式的比赛中，玩家总共可以获得8个不同种类的道具。特别注意的是，道具比赛中是很有悬念的啦，通常也很有可能因为一个道具而急速冲过终点的情况出现。另外一种是跳跃类比赛，首先与众不同的特色是这里完全改变了以往竞技类的单一比赛形式，进入游戏的玩家可以采取海洋到陆地或者再到海洋互换的竞技类方式，很显然这就给过去那种单一的经济类作品增加了更刺激的挑战性和趣味性。

任务级别形式多样

不管你是新手也好，或者是类似作品的老手也罢，一切比赛都会重新开始。因为这里设置了多种不同形式的任务系统，譬如其中有普通、成长、段位、等级和VIP任务等多种玩耍类型。目前游戏里面有的是段位和等级任务，随着不同的段位和等级的变化，也会随着增加一些不同的任务等待玩家来挑战。聊天室功能十分强大，如果想要结交更多好朋友，不妨到更舒畅的在聊天室里进行感情交流和其他内容咨询。

总评

诚然，和市场上的竞技类网游作品相比较，《海洋骑士团》绝对称得上是一款非常引人注目的作品。比如其中最让人喜欢的是3D画面效果设计的无比逼真，能够给人一种极速运动的真实感觉。清新悠扬的背景音乐上十分动听，能快速缓解你的疲劳情绪。多人比赛也很有趣，好似多个可爱的小朋友汇聚在一起寻找童年的乐趣。美中不足的地方是没有窗口模式，画面分辨率太高导致玩起来老出现卡的现象。建议调节一下整体电脑运行环境，这样能够适合更多玩家参加进来尝试其中的快乐啦。

2009年第28个“门”《蜀门》跃居韩国搜索榜第一



《蜀门OL》8月12日国服已全面开启震撼公测，坚持完全免费，无数热爱神话武侠网游的玩家倾情入驻！为了满足不断涌入的国服玩家，官方在一周内已开启25万人新服务器集群，同步在线用户突破38万人，注册用户已创下历史记录428万，但仍不能满足玩家似火一般的热情。不仅如此，全球六国运营的《蜀门OL》已在与我们比邻而居的韩国掀起了一阵东方武侠热潮。

《蜀门OL》逆袭韩国网游市场

来自韩国最大的门户兼搜索网站NAVER的统计数据发现，近期韩国民众关注度之首的字条竟然是《侠客传》，这也就是中国民族网游《蜀门OL》出口至韩国代理的游戏用名。

韩国LIVEPLEX公司代理的《蜀门OL》已在韩国公测阶段创下10万人同时在线的成绩，这样的数据秒杀了同期内的韩国网游，是近期成绩最好的游戏。来自韩国权威网友在线统计站“DG Ranking”的数据，《蜀门OL》仅次于Aion、《魔兽世界》《天堂2》三款韩国国内老牌网游。韩国代理商也正在加紧采购全新HP顶尖配置的服务器以满足不断涌入的新玩家。

韩国代理商LIVEPLEX公司曾公开指出，在韩国的网游市场，精美的游戏画面，良好的美术风格一直是韩国各大网游开放商关注的重点，《蜀门OL》的中国式山水画风格的游戏画面让早已审美疲劳的玩家们眼前一亮。再者，《蜀门OL》以神话武侠为背景，融入大量中华传统武侠真谛，这使得一向受中国武侠风影响最大的韩国玩家们对《蜀门OL》有一种不解之缘。



原汁原味的神话武侠巨作

《蜀门OL》是历经4年、投入千万打造的中国神话武侠大作，是一款以中国神话武侠文化为背景的MMORPG游戏，依托蜀山剑侠传的世界观，加入了五大职业：佛门（战）、娥嵋（法）、青城（杀）、百花[仙]和仙禽（弓）。在游戏中能亲身接触到独具中国风的法宝养成，元神修炼以及华丽夺目的中华武术招式，更能通过《蜀门OL》里各种多样的任务和系统体会到中华武侠所蕴涵的武侠精髓、中国的尊师重道之意，且更多行侠仗义、济人困厄、兄弟情谊、奋不顾身的武侠剑道精神。

5人副本设计可以使得组队更简单，无论是职业选择上还是组队时间上，都使得下副本不那么的累，只需在世界频道键入开组信息，自然就会有其他玩家邀请你加入，开启新的征程。

虽然高玩们都爱Raid，但是长久Raid造成的工作生活上的压力也是有目共睹的，因此经典的5人副本配合才是王道。小团队的配合，依然可以玩出大乐趣。





法宝修炼系统也是蜀门的一大特色，作为中国玄幻仙侠网游的代表作，玩家在游戏中会有一个“人物与武器一起养成”的概念玩家需要通过自己修炼多得的灵力，不断灌注于自己的法宝中，每个职业有两类主法宝，4类辅助法宝，选择不同法宝的成长方向，将决定人物未来的走向。

携百万视频中心 打造网游界快乐女生

2009年《蜀门OL》夏季“清凉宝贝”海选第二阶段“我型我秀”视频决选即将揭幕，此次比赛吸引了各路爱秀、敢拼的MM参与，其中也不乏2009年CJ的Showgirl。在视频决选中，邀请到了国内知名视频直播网络平台，斥百万巨资打造的国内领先网络视频直播系统将会展示参赛宝贝各自制作的3分钟的才艺展示视频。内容包括了自我介绍以及身穿热衣热裤进行唱歌、跳舞等环节，并且将会通过全网络进行视频直播，打造成为网游领域的“快乐女声”。

欲了解详情 请至官方首页 www.shumenol.com

挑战十二杀星——《天龙八部》正式版"束河杀星"活动探秘



活动背景

大家还记得那个在束河古镇为害一方的霜影吗？不错，就是那个本领一般，却随身携带着重楼至宝，还要四处溜达讨人追杀的束河小Boss。想当初，各位兄弟为了那重楼玉、重楼戒，没少欺负过人家霜影。每天，霜影只要一露面，众豪杰立马群拥而上，降龙十八掌、天外飞仙、火焰连环斩等武林绝学伺候之，可怜那小霜影，连"救命"都来不及喊一声，便"香消玉殒"了。

俗话说得好：打狗要看主人！这霜影虽然本领低微，但却有着12个武艺高强结义兄弟，据说是来自水泊梁山的好汉，在江湖上都有响当当的名号：天魁星、天罡星、天机星、天闲星、天勇星、天雄星、天威星、天猛星、天杀星、天英星、天伤星以及天孤星；又被江湖中人并称为"杀星"。

这12人极重兄弟情义，听闻霜影在束河古镇受辱，也不问个是非曲直，便风风火火地赶赴束河古镇，并放出话来：倘若抓不到欺辱自家兄弟的人，就要找古镇百姓们的晦气。

杀星一族不分青红皂白的护犊行为，惹怒了江湖上的众英雄豪杰。大理武学宗师枯荣大师挺身而出，号召天下英雄前往束河古镇挑战众杀星，维护武林正义。由此，在《天龙八部》正式版的江湖中，便诞生出了一大副本活动——束河杀星。



活动要求

这12名杀星并非等闲之辈，武艺远非霜影之流可比；因此，等级尚未修炼到70级，心法小于45级的豪杰，是无法在枯荣大师处参加这一活动的。符合条件的豪杰们，只要组队3人以上，便可在任意时段进入副本，进行挑战。原则上，每人每天可自由进入两次；不过，如果豪杰们得到了特殊物品"求援信-杀星"，就可凭借此物第三次进入到副本中。

活动过程简介

枯荣大师位于束河古镇（153,155）处，在与其对话后，便可接取杀星任务。这里需要提醒一下，队伍中的每一位成员都必须在枯荣大师处接取任务，而后才能通过枯荣大师进入到副本中。

每次挑战，杀星一族会随机推出6人，站在副本内固定位置上，迎战众豪杰。进入副本后，会有15秒的短暂休息时间；15秒一过，场景内6大Boss中便会有一人被激活，向队伍发动攻击。此后每隔5分钟，就会有1名Boss被激活，直到6大Boss全部进入战斗状态。



形势对于豪杰们而言，相当严峻。要想避免被6大Boss群殴，只有集中火力，尽快消灭率先激活的Boss，而后再逐一击破先后出现的其他Boss。战斗时，切勿盲目地进行攻击。这帮Boss都拥有着极为特殊的技能，这些技能在克制豪杰们的同时，也有着较为隐蔽的致命缺陷；大家必须仔细观察Boss的技能效果，找出其破绽，才能够将其击败。否则，即便是再猛烈的攻击，对于Boss们而言，也不过是挠痒而已。由此，我们可以看出，这是一个相当讲究技战术的战略型副本。

活动奖励

将6个Boss全部击败后，杀星任务完成；队伍会被传送出副本，出现在枯荣大师处。与大师对话后，每一位豪杰都能够得到大量经验奖励。

是不是有些失望？如此艰辛的挑战，奖励却异常微薄，这不是寒了天龙众大侠的心吗？不要急！不要急！枯荣大师给予的大量经验只是奖励的一部分；大师身边还有破尘（154,156）、破凡（152,156）两个小和尚，在副本中击杀Boss的大侠，可以在破凡处兑换拉风的个性称号。破凡那里可供兑换的称号有许多种，根据各位豪杰击杀Boss的不同次数，会相应地授予不同的称号奖励。

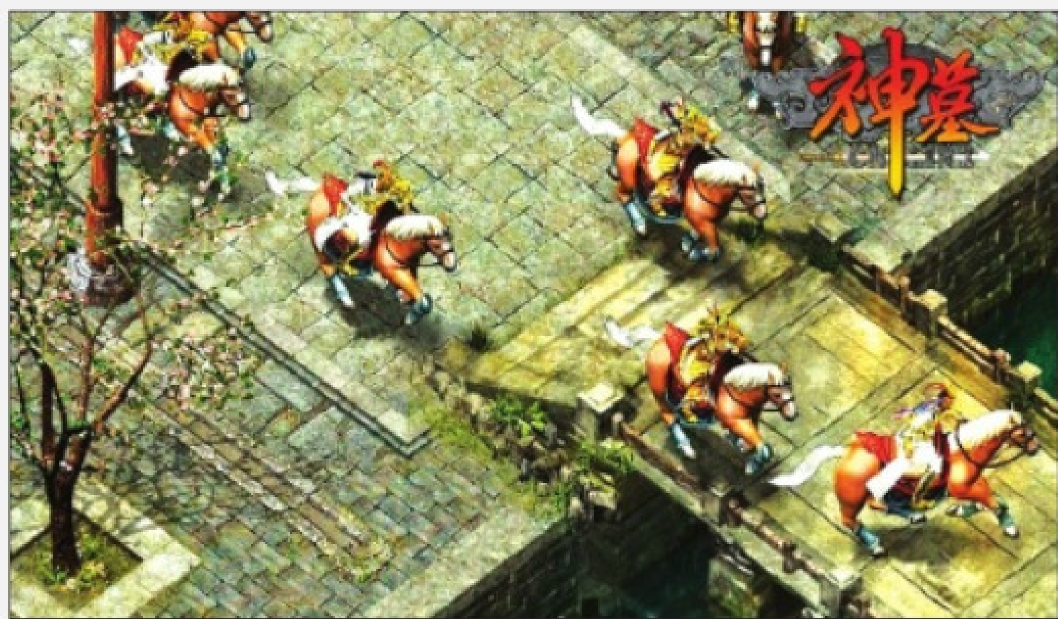
经验与称号的双重奖励也许还不能满足天龙大侠们；那我们就从这12名Boss身上下手吧。据说，这些Boss身上都携带着武林罕见的至宝——珍兽装备，这些装备能够极大地强化珍兽们的实力，乃是武林中人梦寐以求的珍宝。如今，只要击败杀星一族，便有机会夺得珍兽装备；这样的奖励，有谁还会认为不够丰厚呢？

《神墓OL》前瞻：修真与魔法混斗的玄奇世界

由北京边城游侠独立研发的《神墓OL》取材于辰东先生的同名小说《神墓》，结合先进的2D引擎，给玩家描绘了一个魔法与东方修真世界相交融的玄幻世界。看过原著小说的朋友定会对其中的超凡脱俗，玄幻空灵的天元大陆留下很深的印象。《神墓OL》很好的还原了原著中的中西交融的世界，自始至终围绕着主角辰南逆天改命的主题。为了原汁原味的表现中华文化，制作团队深读原著数遍，参考了数十部佛学、道家、西方希腊神话等历史文化书籍，在游戏中的方方面面演绎着玄奇的原著文化。

一花一草一世界
——原著场景传神再现



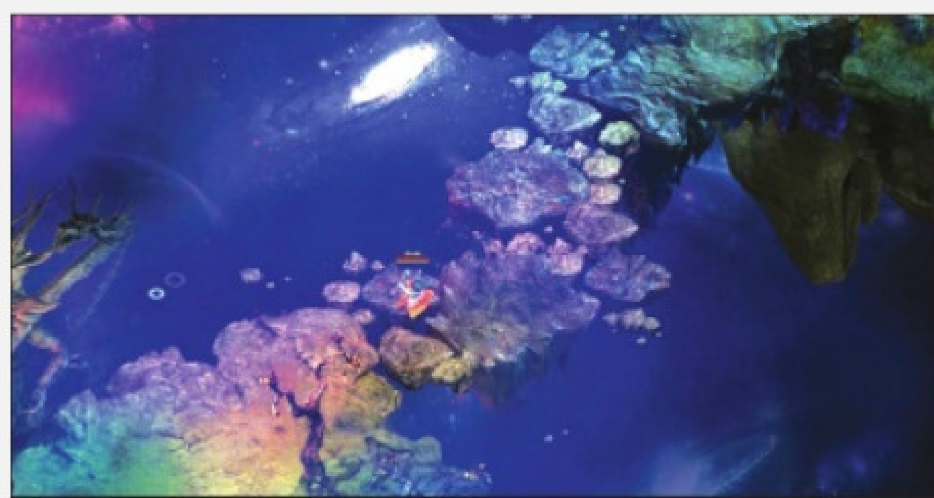


《神墓OL》中共设定5个职业修练路线：探求大乘之境的东方武者、秉承自然之道的魔法师、西方正统的龙骑士、深悉布阵疗伤的修道者，以及诡秘难测的西方武者。由于游戏采用2D制作，因此制作团队在原画设计和上色方面做了不少尝试，并在模型和贴图上做到原著内容背景高度还原，使最终的游戏中的视觉效果如同在欣赏精美的工笔画。游戏中的NPC和怪物的设定集成了原著的精华，并参考了西方的神话、东方民间故事与佛家道学。在游戏中可以看到西方的龙骑士、魔兽、天使与东方文化背景下的修道者与妖精等充满原著内容特色的形象。



《神墓OL》的场景更是别具一格。游戏中的地理规划全部按原著中版图，区划为风景秀丽的十万大山、地大物博的楚国、奇诡难测的神魔陵园。同时按区域划分为“山、地、海、冰、天”五大派系的场景各具特色，所描绘的景色或是云海波涛，或是鬼域魔城，或是壮丽山峦，或是隐秘深海，给玩家以不同的视觉感受。从最终的游戏画面来看，对场景设定原画的还原度非常高，以至于有些玩家将截图误认为手绘稿。在制作过程中，为了表现原著中的奇幻意境，对不同风格做了数十次的尝试。即使是游戏中一棵树的模型和贴图，也经过了十多次的修改。为了最大可能地表现原著，制作团队多次前往国内多处名山大川实地考察取景，最终对实景的表现效果令人惊叹。游戏场景中运用了不少特效，比如日夜变换、落叶飘零、神光、炉烟、水雾、篝火，各种动态真实光效的运用使游戏世界极具生命力。

包容原著万千
——源于原著的创新之路



作为一款力求成为国产精品的网游，《神墓OL》在游戏系统设定上处处体现着原著内容。当然所谓体现原著内容，并不是在某某存在已久的游戏系统上覆盖一个原著著名词语的命名。在这一点，《神墓OL》的开发团队的确下了不少苦功。从创建角色开始的天灭众生到万年之后的神魔陵园重生，从技能的学习使用到道具物品的修炼，每一个细节都表现出其独立性。比如游戏中玩家阶位的配点系统，不再是西方的敏智法体系，而是明显有职业风格的文化底蕴，如修道者者的配点就蕴藏着中华气息的神通、法咒、修行等概念，而魔法师则有着西方自然元素运用的奥妙。这一切的转变，是本质上的创新，不是仅仅换个名称。



游戏中的升级、任务、门派等体系也较以往的网游有不少系统上的革新。从整体结构上来看，《神墓OL》从方方面面都较好地还原出辰东的原著之意境。边城游侠的制作团队在开发《神墓OL》时，还创新性的推出了根据小说剧情内容制作的剧情副本，如大战龙骑士、救晨曦杀陶然，使七魔刀逆天改命等，这些原著内容的高度还原，成为连接原著与游戏设定的桥梁，使游戏的文化氛围增色不少。

作为一款独立研发的国产网游，《神墓OL》在画面和系统、以及原著内容上做到良好的融合，使整个游戏成为一部充满东西文化气息的可玩性电影。在当今风云骤变的网游市场中，有占领国内市场巨大份额的韩国泡菜，有虎视眈眈的欧美汉堡，而《神墓OL》这款网游新作则是清香四溢的粽子。中华传统文化结合西方魔法玄幻，成为今年网游的新亮点。

热血之争，"龙权"下的攻城战

《大明龙权》一直以来都以"最热血PK"为己任，有随时随地的野外PK，有彰显个人实力的单人擂台，还有考验团队人数与配合的帮派战。而新加入的攻城战，集谋略、技巧、实力、运气于一体，成为《大码龙权》PK部分的重头戏。

边塞城战是《大明龙权》攻城战体系中第一战，在霸石岭的石口山上演。设定中，霸石岭是一个重要的矿石产出地，石山口军寨便建在矿洞后山，原为朝廷镇守矿山所用。此处地形特殊，入谷只有一条通道。丰富的矿产加上绝佳的地形，使石山口成为兵家必争之地。

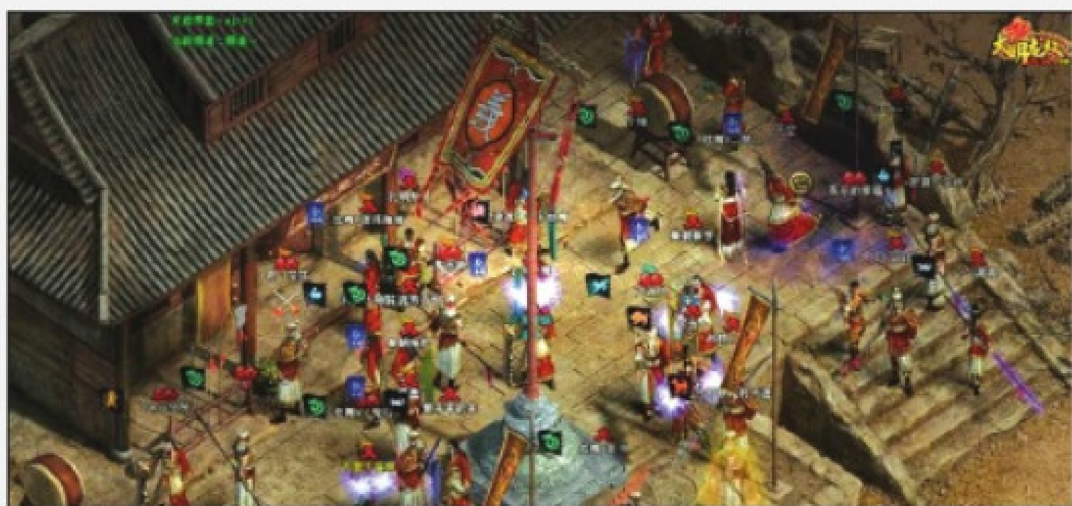


在《大明龙权》中的攻城战中，玩家都要从朝廷的明军和造反的义军两个对立的势力中选择一方加入。如果玩家没有加入投靠朝廷或义军的帮派，可以在"山谷小道"临时加入其中一方，成为"护国"或"豪杰"中的一员。由于攻城的目的是要攻下6面副旗之后将主旗换成己方，而主旗的易主只能由帮主完成，所以没有帮派的"护国"或"豪杰"永远不能实现夺城的愿望。



石山口军寨没有被玩家占领时，属入NPC"绿林盗"们所有。朝廷、义军、流寇共同参战，使得攻城不再是简单的你攻我守，你退我进。三方混战的局面下，要夺下这座城，玩家既要消灭NPC，还要抢在敌对势力玩家之前开主旗。到玩家占领了军寨之后，攻城战就变成明军和义军的攻防战，占据军寨的一方会得到系统NPC的帮助。要取得攻城战成功，除了明军和义军势力本身的战略方针和战术配合外，第三方势力的重要性也不可小觑，如果江湖上的散兵游勇都能在攻城时加入己方势力，则对取胜有很大帮助。因此，舆论战、心理战也将成为攻城战的必要部分。

除了知道要打什么仗外，还要知道仗该怎么打。第一点就要熟知地形，才不会在战场上像无头苍蝇一般乱打乱撞。打开战场地图，会看到这个军营布局，哪里有商人，哪里可以架梯，旗子在什么位置等等。不同于传统的攻城战，《大明龙权》中的攻城战不能使用大拨轰的无脑战术，因为整个军营的突破口不止一个，这就需要根据地形调兵遣将。攻城战的成败关键在于夺旗，知晓各个旗子的所在位置，则可以有重点进行进攻和防守。战场瞬息万变，需要时刻了解战况才能进行最有效的攻击。如果在一个队伍之中，就可以在地图上收到队友的呼救信号，第一时间知晓告急的战点，不至于队友孤立无援而丧失战机。





石山口军寨原本就为军事基地，城墙、城楼、角楼、瓮城等城防格局一应俱全，要攻下这样的城池，只靠人肉的力量是不够的。《大明龙权》加入了攻城车、云梯等攻城器械，使游戏中的攻城战与古代真实战场贴近了几分。攻城车是摧毁城墙、攻破城门的利器，云梯则可以用来攀登城墙，成为登城入城的必备器具，同时还有登高侦查的作用。然而这些笨重的器械，操作起来也不是那么容易。拿云梯为例。操作云梯的玩家，不能同时控制云梯和人物，想要带着云梯移动，就要在云梯和自己的人物之间不断的切换。而云梯本身比较脆弱，在架上城墙之前，都很容易被摧毁。因此想要云梯发挥作用，除了操作云梯的玩家本身有娴熟技巧外，还需要有另外的玩家，在云梯运送过程中加以保护。

攻城战常被称为战争中最残酷的一种，《大明龙权》的攻城战也是这样。想要玩得成功和有趣，需要有组织、有智慧、有战力。只有核心玩家才能在有明确目标和充分准备的情况下，真正参与并领略其中的乐趣。

携手漫步者音箱 《众神之战》掀影音风暴！

在这个游戏内虚拟物品奖励遍地开花的年代，似乎实物奖励变得愈发诱人起来，玩家免费玩游戏，还给您送实物奖励，多经济实惠超值的事！这不，由天盟数码自主研发的Q版MMORPG网游《众神之战》就在近期携手知名品牌“漫步者”，为玩家送上超级影音大赏！即日起，只要您登录进行游戏，在打怪的过程中将会获得各种兑换道具，将道具进行一定组合就能够用于兑换各式漫步者精美音箱奖励哦！



活动时间：

即日起至实物奖励全部送出后的第一次游戏更新前结束

活动内容：

古希腊世界范围将掉落各种实物奖励的配件道具，攒齐全部配件至主城NPC“漫步者活动使者”处成功兑换成相应实物奖励兑换凭证，即可与GM联系申请实物奖励。

活动奖励：

使用相应凭证兑换可获得：漫步者X200音箱、M11迷你音箱、M360耳机实物奖励；

使用活动单个配件道具兑换可获得：游戏角色经验、专长、宝石水晶奖励。

关于漫步者音箱活动更多详情可登录《众神之战》官网查看：http://zs.176.com

目前已有多位玩家中奖，并且官方已在第一时间将实物奖励以快递的方式送出啦！其中不乏一位超级心急的玩家，在得知中奖后第一时间冲到天盟数码公司总部，亲自将组合音箱大奖抱回家，这份精神着实可嘉（感谢这位善解人意的玩家，这一上门可减少了相关人员不少工作量）。同时，我们也在与获奖玩家的交流中得知了不少他们获奖的小诀窍，在笔者的多方打探下收集到了胜利者们的得奖经验，这里就便宜所有《大众软件》的读者们啦！



漫步者M11迷你音箱


漫步者X200组合音箱

获奖要点一：勤弯腰多拾取　眼疾手更要快！

获奖单凭幸运女神眷顾是不够滴，自身的勤快也是必不可少的哈！在游戏中世界范围都会掉落各种奖励用的道具，不论是小怪、精英还是Boss，打怪的过程有游戏的自动挂机系统代劳，那么捡东西的活还是要您自己动动手啦！不要觉得小怪物就不会掉哦，就连一级的小小小怪们身上都带着宝贝呢，所以，宁捡错不放过，大家都来勤弯腰捡捡道具啦！



漫步者M360炫彩耳机

获奖要点二：亲友团后盾　强大后援军！

与在现实世界中一样，独身一人闯江湖是一件不容易的事，但有了朋友相助就大不同了！一些打怪会掉落的道具并不是只有一个，必然有玩家会获得两个相同的道具，那如果不能凑齐一套，单个道具的作用就相当有限，那么送予好友又何妨呢？所以啦，一定要广交朋友多打招呼，在您缺少某件道具又着急打不着时，有强大亲友团的帮助，事情就会变得简单许多啦！

获奖要点三：日常活动必参加　活动奖励少不了！



在整个漫步者活动的过程中，有一个环节是一定不能疏忽的，那就是参与日常的各类活动。为啥呢？因为有一件最重要的必不可少的配件道具，只能在“潘神的迷宫”中获得，而要进入这个迷宫，玩家要做的准备功夫可不少。虽然花的时间会稍微多一些，但是没有辛勤付出怎么获得优质回报嘛？所以呢，这是一个公平的竞赛，愿意花时间花精力去投入的，就能够成为最后的赢家！

透露这么多，相信有许多玩家已经跃跃欲试了哈！那就赶紧注册176账号进入《众神之战》游戏感受一把超级影音魅力吧！目前还有众多实物奖励道具还在等待着大家来将其领走，不用客气，各凭本事来赢哈！漫步者X200组合音箱，M11迷你音箱，M360炫彩耳机三大实物大奖恭候多时，心动就抓紧行动哦！

《众神之战》官方网站地址：http://zs.176.com

《三国演义》版权输出日本 中国原创动漫也要"走出去"

中国动漫走入日本课堂

"明年开始将逐步在日本小学和初中的图书馆里配置中国原创漫画《三国演义》。"日前，有消息称：中华版权代理总公司已经成功地将该系列漫画的版权输出日本。

据悉，安徽美术出版社出版的中国原创漫画《三国演义》体现了中国传统文化精髓和漫画创作水准，先后在国家新闻出版总署和文化部关于原创动漫扶持的相关奖项中拔得头筹。

为了大力落实"走出去"战略，积极推动中国文化走向世界，中华版权代理总公司充分发挥自身的海外渠道优势和资源优势，力促该系列漫画作为普及中国文化的典型教材，走进日本所有中小学校的课堂、图书馆以及面向大众读者市场的书店、便利店等。

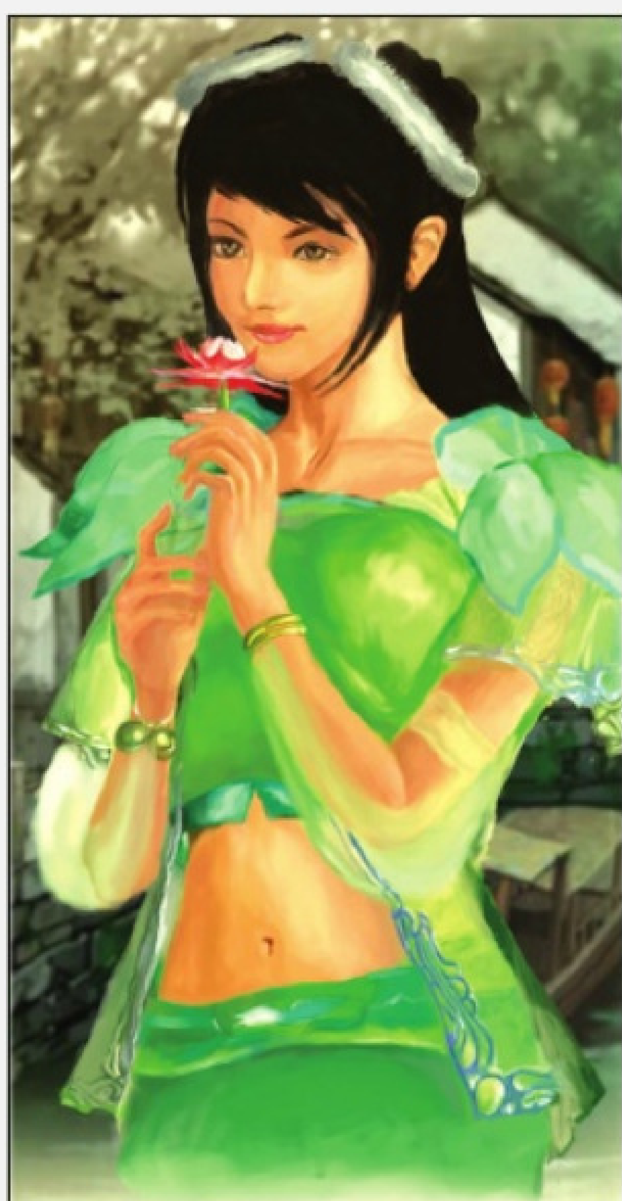
同时，相关负责人表示，中华版权代理总公司公司正进一步与日本文部科学省洽谈，争取使中国原创漫画《三国演义》成为日本文部科学省认定的日本全国中等院校图书馆内的"指定图书"。

政策扶持喜结硕果

"日本是世界上动漫产业最为发达的国家，市场成熟度极高，竞争非常激烈，把我国原创漫画作品打入日本市场具有相当大的难度。"

作为国内数字娱乐权威机构，多年来，汇众教育集团一直致力于国产动漫复兴及人才培养方面的研究工作。专家们认为，"日本的小学和初中图书馆配置中国漫画尚属先例，这是中国原创漫画的一大突破，也是一直以来政府大力扶持国产动漫产业发展的一个典范。"

汇众专家指出，"近年来，政府在硬件及软件方面的扶持力度，极大的促进了国产动漫复兴的热情。"截至2008年底，国内已有20个国家级动漫基地、30多个动漫产业园区，已经成为各地原创动漫人才孵化器；各类动漫会展、动漫赛事也将产业及人才交流进行得如火如荼。"尤为重要的是，2008年奥运会的成功举办，不仅在全球范围内掀起了一阵中国文化热潮，也为中国原创动漫走向海外，提供了一个绝佳的机会。"

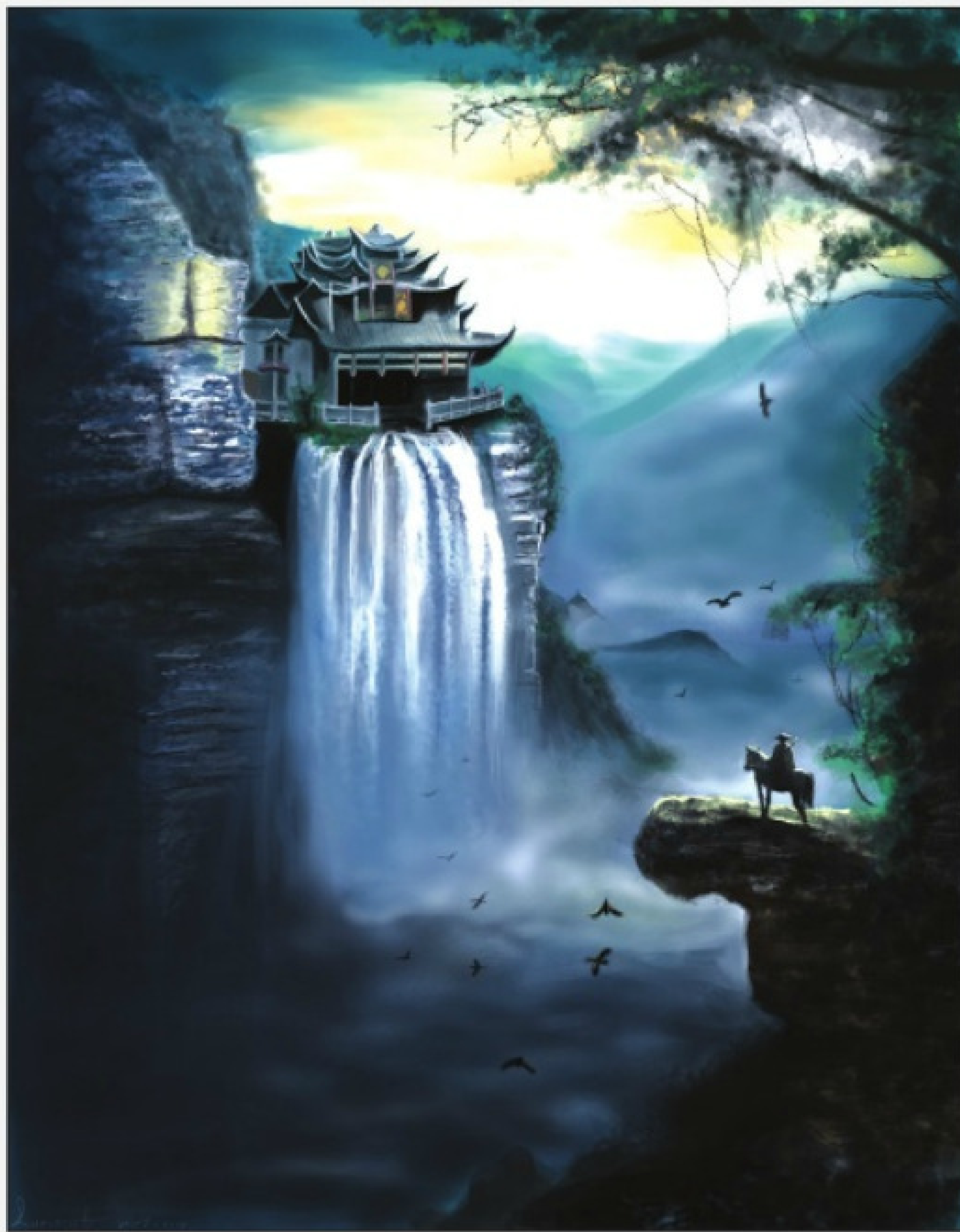


汇众教育学员作品

本土原创复兴有望

"独特的文化内涵，一旦被掌握了先进动画技术的年轻一代所驾驭，就会展现出极大的魅力。"汇众专家认为，"奥运福娃已经成为家喻户晓的卡通形象，而中国动漫制作人依然没有放弃用自己独特的方式，向世界展现中华文化。"

据透露，目前，有很多动画学院毕业的学生以及在校生正参与到2010年世博会场馆的动画设计中。而在众多的制作团队中，由汇众教育毕业学员丁山、曹源、李琳琳、杜晓彤、蔡立康、胡洪媛等参与的"上海世博会网上世博山东馆工作室"就是其中一支，主要负责此次项目建设中的建筑、展馆、展品的三维模型制作。



汇众教育学员作品

目前，该团队已完成整个项目的50%，学员们也渐渐摆脱当初的稚气。他们经历了国家重点建设项目的历练，并在严苛的考验中提升自己，他们的工作态度及工作能力也因此获得了更多人的认可。

因此，业内人士认为，"与奥运会一样，欲借助音像、动画等创意形式表现展览的世博会，为中国动漫走向世界提供了又一个难得的契机。而中国原创动漫人完全有能力抓住这一机遇。"

编后

近年来，政府各主管部门加大了对国内动漫、游戏产业的扶持力度。随着国内动画市场热情一度被点燃，中国原创动漫国际化步伐不断加快。

作为国内动漫产业发展的坚强后盾及同盟军，汇众教育秉承"不断改进动画制作技术，提高民族动漫艺术质量"的教育理念，坚持从国内动漫企业需求出发，借鉴国外先进的技术经验，再回归本土化的过程，以严格规范的教学管理和完善的就业服务，为中国动漫、游戏产业输送了大量优秀的专业人才。

目前，汇众教育在亚洲（包括香港、马来西亚）已拥有30多家直营培训中心，超过1500名在职员工，培养学员遍及全国70%以上的游戏动漫企业并成为企业的技术骨干。因此，业内人士认为，在2009这个中国动漫产业的转折点，国内首个高端动漫人才培养方案——"云培训"体系的诞生，有了助力产业腾飞的使命。

汇众教育官方网站：www.gamfe.com

阴霾的天空，高耸的尖塔，死寂的古堡，干涸的喷泉……

你是否来过这里？最熟悉的地方是否也有你没注意过的风景？你是否已经遗忘了它们？

这是《魔兽世界》中哪个地图的哪个区域？从这期开始，我们将在每期的优游网书封底刊登一张你既熟悉又陌生的《魔兽世界》风景图，请广大读者来猜猜这是哪里，记住，不但要求说出这张风景图所在的地图，还要说出具体区域，将你的答案告诉我们（linxiao@popsoft.com.cn，“魔兽地图竞猜活动”收），将有机会获得一包（15张）《魔兽世界》集换式卡牌，敬请广大读者关注！



头牌新闻

光涛互动携手联众世界打造《群英赋OL》

■本刊记者 冰河

2009年8月27日，光涛互动和联众世界在北京日航新世纪饭店召开发布会，双方宣布将共同运营由光涛互动科技自行开发的3D策略网游大作——《群英赋OL》，联众为此向光涛互动支付3800万人民币的签约金。《群英赋OL》作为融合策略类网游和战棋类网游特点的独特作品，将在10月中下旬结束内部测试，进入技术封测，预计将于12月初开放对外不删档内测。发布会上国内十个知名游戏公会代表同时宣布进驻《群英赋OL》游戏，包括火域凤凰、聚缘联盟公会、永恒国度公会、bs万有引力公会、追梦联盟公会、SPEED神话公会、盛世唐朝公会、伊特部落公会、傲世纵横公会、灭世狂舞KOK公会等。联众世界CEO伍国梁先生和光涛互动CEO罗春晖先生出席本次会议，并在会后接受了本刊记者专访。



光涛互动总裁罗春晖（左）与联众游戏总裁伍国梁（右）为《群英赋OL》揭幕

《大众软件》： *据我们所知，光涛互动自身也有运营团队，并且具有足够的运营资历和经验，那么是出于什么原因考虑把游戏代理给其他公司，而不是自己运营？*

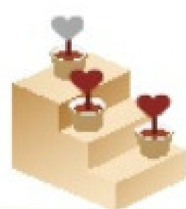
罗春晖： 其实《群英赋OL》不是纯粹的代理，这个游戏很庞大，在制作、宣传推广等方面都需要很多资源，单单我们一个公司也许无法做到最好，但是我们和联众已经合作了4年，对彼此非常了解，我们以双方的优势来运营这款游戏，分工明细，把各自的长处有机结合起来，这种默契是在4年中慢慢积累起来的，我们觉得如果继续合作一定能各自做出更好的事情，让玩家体验到更好的服务。

《大众软件》： *据我们了解，3800万的代理费在业内来说已经算是天价了，对于国产网游的代理费，应该算是开创了先河，请问您认为《群英赋OL》值这个价钱吗？不会存在风险吗？*

伍国梁： 其实我接触《群英赋OL》比其他人应该都早，我第一次见到《群英赋OL》时，只想到两个字：震撼。我们代理“三国策系列”的三代、四代、五代，收入一直是稳定增长的，我认为，有一批人，他喜欢玩这个类型的游戏，就是喜欢它，因此我认为《群英赋OL》的用户基础非常稳定，风险非常小，所以当时我对罗总说的第一句话就是震撼，第二句话就是这个游戏多少钱。事实上在过去几年的合作中，光涛互动带给我们的盈利早已超过了3800万，我们相信这款新作品一定能带来更多收益。

《大众软件》： *《群英赋OL》是否会考虑和其他公司联合运营？是否会考虑海外运营？*

罗春晖： 其实自从《群英赋OL》曝光以来，真的很出乎我的意料，有那么多优秀的运营公司都来和我接洽，比如日本、韩国等国家知名的运营公司，都表示非常有兴趣，这是我之前没有想到的，所以我们目前也在进行一些细节的洽谈，希望日后《群英赋OL》能走向世界市场。P



晶合热点

金山宣公布“剑网3”公测带来全方面收获

8月24日，金山软件宣布《剑侠情缘网络版叁》（以下简称“剑网3”）于8月28日在全国范围内正式公测，同时表明金山今年的重头产品“剑网3”将正式面对广大玩家。金山软件董事长兼CEO求伯君对此表示“经过几年的研发积累，金山现在已经进入产品收获期，《月影传说网络版》《独孤九剑》等几款即将完成的产品也都计划在年内推出。新游戏的集中上线会大幅提升金山的业绩。当然，“剑网3”是最重量级的产品，从它身上我们可以看到一个良好的开头。”在“剑网3”公测阶段，金山拟将打通游戏及逍遥网之间的通道，实现两者之间的无缝连接。金山旗下逍遥网近几年来都是作为金山线上游戏社区平台而存在，但在后来的发展中，随着用户需求的不断增加，逍遥网已经增加了博客、论坛、逍遥秀等互动模块，未来打通游戏和逍遥网将更有效提高用户黏着度。金山软件高级副总裁兼金山游戏CEO邹涛此前接受媒体采访时曾透露：“未来，我们拟将游戏产品与逍遥网之间完全打通，玩家可以在社区中看到自己的好友，可以一起聊天、玩小游戏，这种社会化的方式也将有利于金山游戏的发展。”据业内分析人士称：网游和社区结合这种模式可以提升玩家黏度，此前金山也曾将旗下WPS、金山词霸、金山毒霸等软件进行了一些社区化结合，取得了一定成效，而加强游戏与社区结合，则是金山对于网游运营模式的又一革命性的大胆尝试。

世界旅游小姐助阵《苍茫世界》首发

2009年8月26日，上海悠乐网络科技在青岛举办《苍茫世界》首发媒体发布会。悠乐网络除将潜心3年打造的《苍茫世界》介绍给各位到场的嘉宾及媒体朋友，还邀请了“2009世界旅游小姐20强选手”中的12名佳丽围绕《苍茫世界》主题展示自己的才艺，与各大嘉宾及媒体朋友共同见证《苍茫世界》首发。同时，12位佳丽用她们曼妙的身姿和丰富的才艺表演向大家讲述了她们眼中的《苍茫世界》。在本次发布会上，悠乐网络总裁、《苍茫世界》项目负责人ERIC WANG宣布《苍茫世界》技术封测即将开启。据悉，该游戏是悠乐网络自主研发的2D奇幻武侠类

MMORPG，是一款开放式和专业型相结合的产品，十大城战、万人国战、多彩的恋爱体系、出生卡等丰富的游戏内涵可以满足不同类型的玩家需求。游戏以收集



天罡石，寻找玛雅、印加、伊甸等失落的世界文明为故事蓝本，本着“有钱没钱一样爽到爆”的理念，将西方的奇幻与东方的武侠完美融合，带领玩家探知神秘莫测的史前文明。

无锡市委书记视察禧添网络

8月25日，无锡禧添网络公司迎来江苏省委常委、无锡市委书记杨卫泽带队的无锡动漫企业调研团。在调研会上，众位领导详细听取禧添公司的工作汇报和未来发展计划，并观看了禧添产品的视频演示。在之后的座谈会上杨书记提出，要在网络游戏、动画、漫画、卡通形象等类型的动漫企业中分别培育龙头企业和基地型企业，打造无锡动漫产业链，并在网游中引进和培育网络运营商。据悉，禧添网络成立于2008年，是无锡首家互动娱乐软件公司，其主要产品为《嗨巴蒂》互动娱乐平台，该平台使用3D图形引擎开发。

EA公布《龙世纪——起源》典藏版赠品信息

EA于近日公布《龙世纪——起源》典藏版赠品的详细信息，据EA介绍，典藏版为限量推出的精装版本，内含多款《龙世纪——起源》主题收藏品，包括特制的木盒、游戏世界布质地图、游戏制作幕后花絮DVD、数码版游戏配乐、游戏预告影片、桌布以及原画，此外还包括三件能为玩家在游戏中的冒险带来便利的可通过下载获得的游戏物品，三件物品分别为实用的龙骨头盔、可在阅读后增加所有属性数值的宝典以及一把具有强大破坏力的法杖。根据



EA公布的信息，游戏的典藏版还额外收录了两个特殊的可下载内容：“石囚”（The Stone Prisoner），以及一套能在各种平台版本的《龙世纪——起源》和BioWare即将推出的《质量效应2》中使用的《龙世纪——起源》主题护甲。通过“石囚”下载包，玩家将能让一位名为Shale的强大石巨人加入队伍，该队员也拥有玩家可探索的身世背景故事和独特任务，同时，“石囚”下载包也将收录新的环境、物品和数小时的额外游戏内容，进一步扩充游戏内容。除此之外，EA高级主管兼BioWare的CEO Ray Muzyka还于近日表示：为减轻反盗版措施给正版玩家带来的负担，该游戏将不会加入严格的DRM反盗版措施，只会植入一个简单的光盘检测软件，并通过后续开发具有新引力的DLC来为正版玩家提供服务。

第一届“3v3”真人镭射对抗技术赛在京举行

北京极速火线镭射运动馆位于广渠门商圈内，占地2000平米，依据场地环境构造，设置了楼道搜索、巷战，寻宝等多个反恐作战任务，是集多种休闲娱乐为一体的竞技场，拥有室内真人CS、战地酒吧、台球、无线上网、棋牌、沙滩摩托、电影、桌上足球等活动项目。该场馆于近日举办了“第一届‘3v3’真人镭射对抗技术赛”。据悉，该对抗赛报名与参赛皆完全免费，同时面向社会欢迎个人及团队报名，相关负责人表示：“举办这一活动的目的是努力为广大热爱CS的朋友搭建一个高标准竞技平台，同时我们还将为冠亚季军准备丰厚的礼品。”据悉，冠、亚、季军队的奖品分别为价值8000元的笔记本电脑一台、诺基亚3D手机一部、PSP游戏机一台，此外还为“个人击毙数最多”的选手准备了“金枪奖”Xbox 360一台。凡参加比赛者均能获得极速火线门票一张，该对抗赛报名时间截止到2010年2月28日，正式比赛时间为2010年3月20日。

《最终幻想ⅩⅣ》Xbox 360版开发遇阻，发售延迟

在今年E3大展中的索尼发布会现场上初次公布的《最终幻想ⅩⅣ》曾一度被认为是由PS3平台独占，但随后官方就声明这将是一款同时支持PC、PS3、Xbox 360的跨平台网游。近日在接收国外游戏媒体采访时，SQUARE ENIX《最终幻想ⅩⅣ》制作人田中弘道表示：“我们和微软的游戏部门曾就此游戏Xbox 360版的技术问题展开讨论，但结果不是很理想。基于Xbox Live网络系统进行网游开发并不是我们的长项，这与互联网有很大不同，因此给开发人员造成了很大的麻烦。”他同时表示：“Xbox上的《最终幻想XI》也曾遇到过相同的问题，我们最终选择了避免基于Xbox Live进行开发，并且获得了成功，现在我们可能会继续采用这种方式，但这也意味着Xbox 360版的《最终幻想ⅩⅣ》发售日期将比PC和PS3版有所推迟。”

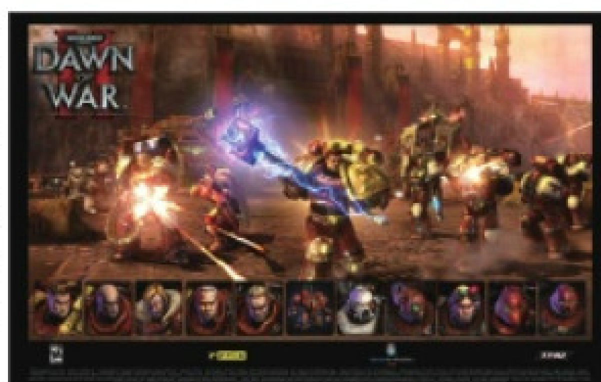




晶合新作

Relic公布《战争黎明II》最新DLC

《英雄连》系列、《战锤40K——战争黎明》系列和《家园》系列的开发者Relic于近日公布《战锤40K——战争黎明II》的最新免费下载内容“Last Stand”，该DLC将增加全新的多人连线模式，



让玩家更轻松地体验多人联机的更多游戏乐趣。在该DLC新增的游戏模式中，玩家需要在星际战士、灵族和兽人三个种族中挑选三名英雄，通过协作抵挡如潮水般涌入基地的敌人，在血战中幸存的英雄可以获得属性和技能上的提升，但在英雄实力增强的同时，获得胜利的条件也会变得更加苛刻。Relic宣称玩家可以通过重复进行这一模式来让几位英雄获得成长和更强力的装备，并且可以携带多套装备根据不同战况进行切换。除此之外，Relic还表示为防止重复的敌人类型导致游戏乐趣衰退，设计了一些需要随时改变战术和考验玩家配合的敌方英雄单位。总体来说，这些新内容作为一个DLC是非常值得期待的。



晶合快评

当游戏唤醒记忆，让音乐照进梦想

■晶合实验室 8神经

9月5日，星期六，晚7点半。

北京首都体育馆，舞台的中央。那个小个子的老外面带微笑，虽说他面对的上万场内观众几乎都是语言不通的异国年轻人，但他依旧情绪高昂，动力十足，因为他知道，场内的这一万多观众，与他有着另外的共同语言——那就是游戏，电子游戏。

“有人说，电子游戏只是给小孩子玩的玩意儿，你们说，是这样吗？”

“NO！不是！”场内的观众爆发出同样的吼声。

舞台上的老外露出满意的笑容。“有人说，游戏音乐只是简单的电子合成调调，他说得对吗？”

“不对！”同样整齐的回应。“Bullshit！”看台的某个角落突然有人尖声叫了一句，引发出一阵哄笑。

老外耸耸肩，“接下来，如果你们在屏幕上看到你们熟悉的游戏画面，听到你们熟悉的游戏音乐，请不要吝惜你们的掌声与呐喊，好吗？”

整个场馆里响起雷鸣般的掌声，予以他最热烈的回应。

大屏幕上慢慢闪现出Snake的身影，舞台中央的交响乐团开始演奏《潜龙谍影》的主旋律，好戏上场了。

以上情形，出现在首次登陆中国的VGL北京站演出上。VGL（Video Games Live，电玩主题音乐会）是目前世界上最受欢迎也是最成功的电玩音乐会之一。创始人是知名游戏音乐制作人Tommy Tallarico与Jack Wall，他们曾经为《翡翠帝国》《神秘岛3》《细胞分裂》等多款游戏担任过音乐制作，并保持着“多产的游戏音乐作家”的吉尼斯纪录。VGL有着与其他音乐会不同的特点，除了用交响乐的形式为玩家演奏著名游戏音乐之外，还在舞台中央设置了巨大的荧幕，与音乐同步播放游戏的经典画面。同时，Cosplay、玩家上台互动游戏与表演等多个环节，都让VGL显得如此与众不同。就如VGL的宣传口号所说：这绝非是一场单纯的音乐会，而是属于游戏玩家的狂欢节。

VGL的首场公演于2005年7月6日在美国洛杉矶的好莱坞碗露天剧场举行，演出票在开售几天内一抢而空，演出当日超过11 000名观众令整个剧场座无虚席。至2009年为止，VGL已经在全球各地举办了数站演出，总共超过30万人次前往观赏。北京站的演出也是VGL首次来到中国大陆，Tommy Tallarico与Jack Wall这次将与北京交响乐团合作，在制定演出曲目时，除了VGL的保留经典曲目之外，他们也特别调查了中国玩家的喜好与倾向，暴雪的“星际”“暗黑”“魔兽”三大主题音乐均有上演。与笔者同行的一位哥们在演出后就满足地表示：“没想到能欣赏到《暗黑破坏神Ⅲ》的音乐，这足以值回票价了！”



拉风的游戏达人8神经

在排队进场时，哥们感慨地说：“放眼望去，皆是宅男！”这话虽说有些夸张，因为当晚的观众大多没有忽略着装，穿着入时的帅哥靓女也不在少数，但一走进体育馆内，你甚至可以在每个人身上嗅到一种熟悉的气息——与自己相同的气息。笔者在遇到两个穿着《吉他英雄》主题T恤的年轻人时，忍不住上去一搭话，没想到他们竟然是笔者所在的一个“吉他英雄”主题QQ群里早已闻名，却没见过面的网友——这不可不谓巧合，但又让人觉得是意料之中。

演出历时两个半小时，在高潮中开始，在更热烈的高潮中结束。尽管到场的观众大多数是玩家甚至宅男，他们平日里在其他场合里可能寡言少语，但在这天晚上，他们却完全释放出了自己的热情。当屏幕上出现士官长、马里奥、林克、索尼克等熟悉的形象时，他们集体爆发出尖叫与掌声；当Jack Wall带头哼出《超级马里奥》主旋律的上半句时，他们会齐声接唱下半句；当Tommy与Jack上演返场的噱头时，他们会会心地有节奏鼓掌并高声呼喊“Encore”，直到Tommy与Jack携手在欢呼声中重新登台；当Jack要求大家举起手中的掌机或者手机时，他们会将其高举并摇摆手臂，将整个会场装点得犹如满天繁星。这天晚上，没有Showgirl超短裙与大腿的喧宾夺主，也没有免费发放的小福利礼物，但VGL却真正带给现场玩家满足的感受。当散场之际，笔者身后一位搂着女友往外走的长发壮男幸福地叹道：“这TM才叫音乐会！”

另外值得一提的是，笔者前排的座位上，有一位母亲带着他十六七岁的儿子来观看演出。当孩子目不转睛望着舞台时，这位母亲在身后默默地拿着相机将舞台与儿子一起拍摄下来；当主持人高喊：“谁是暴雪青请举手！”儿子兴奋地高举双臂时，母亲也含笑注视着儿子，尽管她不一定明白儿子此举的含义。这时，笔者真想真诚地上去握住这位母亲的手，向她说一句：“谢谢您！我敢打赌，您的儿子绝对不会得什么鬼网瘾！”

这是个美妙的夜晚，当游戏唤醒记忆，让音乐照进梦想。P



高举双手，为音乐家们献上敬意

（漫画作者：阿克斯纳颗粒塔）

不是狂欢的狂欢

——Terran, Protoss, and Zerg, members of the horde and the alliance, welcome to BlizzCon 2009!

■本刊记者 Psychoo 美国报道



这里有打了兴奋剂的机枪兵，这里有为生存而战的圣堂武士，这里有粘糊糊的宿主，这里有绿油油的兽人术士，这里有漂亮的人类牧师，这里有掌握了“七伤拳”的武僧，这里有狂暴延续的野蛮人，不不，你别误会，我说的不是游戏人物，而是活生生的玩家——这里是，BlizzCon 2009。

（下文中《暗黑破坏神III》以D3代替，《星际争霸II》以SC2代替，《魔兽世界》以WoW代替）



去暴雪工作是很多人的目标之一

BlizzCon全称Blizzard Conference，我们俗称的“暴雪嘉年华”翻译成英文其实是Blizzard Carnival。之所以提及此节，并非咬文嚼字，实因俩词意义不同，牵扯到整个活动的核心定位，所以稍微废话几句。

Carnival一词出自圣经，特指“狂欢节”，后有雅人译为“嘉年华”，多指为庆祝某事而举行的大范围狂欢活动，现在如同“总动员”一般流行。而Conference是会议之意，且有把“意见”带来，一起讨论的含义，这便是两者最大的分歧所在。

所谓“狂欢”，那便是哥儿几个一起撒了欢儿的闹腾，怎么痛快怎么来，讲究一个“狂”字，而“会议”明显不同，尤其是把“意见”带来这层含义格外重要，它并非单方面的“痛快”，而是一种双方的交流。

在BlizzCon上，基本每天都有玩家与游戏开发者面对面的Q&A环节，玩家会排成一条长龙队伍，挨个发出诸如“难道黑龙妹妹有邦迪”“《暗黑破坏神III》是不是会拖到22世纪”之类的问题，而游戏开发者则会针对种种有效问题或者无效问题进行有效解答或者无效解答。在现场可以明显感觉到BlizzCon与其他游戏展会最大的不同就在于一分钟内抢购完两万张门票的观众是为了游戏作品而来，而非Showgirl（而且根本就没什么Showgirl）或者奖品（好吧那个鱼人宠物确实很吸引人）。



BlizzCon签名板

当然，这不是一次正襟危坐的商务洽谈，除去暴雪的四大展台外，展馆内分布着各种供观众参与的游戏环节，比如签名板、沙壶球、欢乐大转盘、Loot机等等，还有暴雪官方的周边贩卖，Jinx的T-shirt店铺，Razar、华硕的游戏主题硬件，超过1700台的试玩电脑，甚至还有一个暴雪的现场招聘台，再加上闭幕式上牛头人酋长大乐队和Ozzy的倾情演出，确实充满了“嘉年华”所示的“狂欢”含义。

所以才有如此标题——不是狂欢的狂欢。

Terran, Protoss, and Zerg, members of the horde and the alliance, welcome to BlizzCon 2009!

这个标题是暴雪CEO Mike Morhaime在开幕式上说的第一句话（人族、神族还有虫子！部落和联盟的家伙们，欢迎来到BlizzCon 2009！）。

从这句开场白可以解读出暴雪与玩家之间的关系。按照常理，这里也许会出现“女士们、先生们，可爱的玩家们”这句大俗话，但是Mike没有，他用了游戏中的种族和势力来称呼玩家，迎接他的是一阵震耳欲聋的欢呼。进一步思考，这便是游戏文化。

当“For the Horde”成为无数WoW玩家签名时，你不能否认这就是游戏文化，它可以使玩家产生角色代入的归属感，他们不介意自己被称为一只虫子或者一个兽人，相反非常喜欢这种称呼，因为他们中意这些自己扮演的角色。

接下来Mike出人意料地对咱们中国玩家说了句话，他说欢迎中国玩家再次回到“魔兽世界”，显然这句话让完全不了解中国市场的国外玩家愣了一下，不过已经彻底被Mike调动起积极性的虫子和地精们还是以一阵欢呼加以回应，我在此刻也泪流满面，“是内测，是内测”，我在心里默念……

在演示了历届BlizzCon的精彩录像后，Mike宣布为庆祝WoW 5周年，将复活黑龙妹妹奥克尼亚，并正式确认在明年同步推出SC2和新版Battle.net，接下来他告诉大家早在2007年便准备拍摄的“魔兽”电影将由《蜘蛛侠》导演Sam Raimi执导，这期间每一次消息公布，都会迎来玩家的强力欢呼。

Mike把话筒递给暴雪开发副总裁Chris Metzen，介绍完D3的新职业Monk后，Metzen说道：“我相当确定，你们一定在奇怪我们这几年到底干了点什么。”

这时他突然大喊：“联盟在哪里？”台下一阵山呼，“部落在哪里？”继续一阵山呼。“联盟和部落，感谢你们的耐心，现在，等待结束了。”

“Ladies and gentleman, I give you World of Warcraft：Cataclysm”

这句话我没有翻译成中文，我想大家都能看懂。我认为只有用原文才能准确表达出那一瞬间的颜色，在Metzen用接近声嘶力竭的声音喊出这句话后，是持续了将近半分钟的雷鸣般的呼声，室内温度明显上升了几个刻度，配合演示录像上最后打出Logo时那声巨大的音效，开幕式达到了最高潮。

整场开幕式持续了将近两个小时，以动画演示和暴雪高管讲话为主，台下始终黑压压一片人头攒动，欢呼声自始至终没有停歇，如同摇滚明星的演唱会一样。

摇滚明星演唱会一样的BlizzCon开幕式。

我在台下的主要工作是拍照和靠着蹩脚的听力记录下会议内容，尽管我知道我在这里不是玩乐，尽管我也不是一个纯正的“暴雪青”，但在一波高过一波的喝彩声中，在一幕接一幕的动画演示中，在暴雪高管一茬接一茬的嘶喊中，有那么一小会儿，我忘记了我的身份。









不少打扮成游戏人物的玩家纯粹就是为了好玩

我被彻底感染。

我是说，在这里，Monk就是明星，机枪兵就是明星，巫妖王就是明星，玩家不是冲暴雪而来，不是冲奖品而来，仅仅是为了游戏和游戏中那些英雄而来，相当纯粹。我无法准确模拟出一个“暴雪青”的心情，但我只要想象一下如果台上是我最喜欢的某位歌手，便豁然开朗。

后来的几天里我一直在思考这个问题——到底什么是游戏文化？尽管看过多种说法，也与人争论过数次，但脑海里却只能反复上演开幕式时的种种热烈场面，耳边也只是不停回响着那一句话：

Terran, Protoss, and Zerg, members of the horde and the alliance, welcome to BlizzCon 2009!

太有爱了。

当时我就震惊了



所谓展会，必然要有观众。车展吸引的是想买车的成功人士，软件展吸引的是传说中的IT精英，参观内衣展的当然大部分是女性朋友（什么你说你是男的你也要去，我表示理解），去游戏展的肯定是游戏爱好者。

如果请你在脑海里构造一幅“游戏迷”的人物肖像大概会是什么样？是不是身材瘦小、戴个眼镜，也许还留个三七分的复古发型，穿的是白色T—shirt外加一条故意磨破的牛仔裤，背着一个黑色的双肩包，年龄大概是15～20岁，差不离就是这样。

最重要的，他一定是个男性。

不管是东京的TGS，美国的E3，或者咱们的ChinaJoy，只要你留心观察，就能发现参展观众绝大部分都是男性，具体因为什么很难讲，可以说Showgirl吸引力太大，也可以说男性玩家居多，反正你很难在一个游戏展中看到Showgirl之外的女孩子。

BlizzCon不是这样。

在经过我用精准的、先进的、完全超越量子计算机的……目测下，BlizzCon上有20%是女性观众。20%！这是什么概念呢，就是说，你走在展厅里，每遇到5个人，便会看到一个女性，当然有的是跟着男朋友一起参加，但也不乏闺蜜好友结伴而来。

所以当时我就震惊了。

接下来说年龄。在刚才的假想中，“游戏迷”的岁数肯定是20岁上下的高中生和大学生，在ChinaJoy上，我抱着相机穿梭在茫茫人海中时，一是为参展观众数量之多而感叹，二是因为看到一张张青葱年少的脸而带来的忧伤……记得有天从ChinaJoy打车回宾馆时，出租车司机还说明天要带他8岁的儿子来玩玩。

BlizzCon不是这样。

没错这里依然是年轻人居多，但也可以看到年近花甲的玩家出现，我再次通过精准的、先进的、完全超越量子计算机的……目测后，发现观众年龄的跨度为18～60岁，当然老外的年龄咱们从外表很难准确判断，但白头发这种东西我不会看错。在观看一次War3的比赛时，我旁边站着一位年纪颇大的老人家，他和另一位年轻人不时讨论着这场战斗，我可以清晰听到他说“It’s time to rush！（就是现在！Rush！）”可以清晰看到比赛结束后他脸上那一抹意犹未尽。在一天晚上吃饭时，服务员看到我们穿着印有“BlizzCon”字样的T—shirt时便问道：“哇，你们去参加了BlizzCon？”得到肯定的答复后，他快速说着：“这次D3有什么消息？”我告诉他推出了武僧这个新职业，他“WoW”了一声后说：“It’s great，cool！I’m so happy！（这太帅气了，我很愉悦！）”然后又接了一句，“But I think my wife is not happy……（不过我想我的妻子不会高兴的……）”

所以当时我就震惊了。

参展观众是最好的证明BlizzCon到底是个什么“东西”的切入点，如果他们没有穿着BlizzCon主题T—shirt，你说这里是迪斯尼乐园一样可信，有男有女，有老有少，甚至还有坐着轮椅的残障人士。

这便是暴雪的影响力吧。



电子竞技场地总能不时传来喝彩声

我很难想象在国内的游戏展会上看到如此“丰富”的观众，除去当年金山推出一位老叟玩家外，在国内游戏圈很少看到老年人，当然，如果真的有一位老爷爷跟你探讨现在到底是《传奇》好玩还是《魔兽世界》厉害，你肯定也会一脸诧异，而女性玩家除去成为厂商的噱头外更是凤毛麟角（当然女性模型还是很多），她们也不会有太大兴趣去看什么Showgirl……

这是一种善意的比较，毕竟两边市场的发展时间、发展背景都不一样，没有谁好谁坏一说，但无法不感叹暴雪玩家分布之广，在我看到附近饭馆为了应景推出“WoW”“D3”套餐时，就明白了BlizzCon到底意味着什么。

我想如果有一天你有了孩子，而且他也喜欢没事的时候玩玩电子游戏，你肯定不会对他说：“玩什么玩！就知道玩！”

没有新BN，就没有SC2





Battle.net总监Greg Canessa

Battle.net对大多数玩家来说是个既熟悉又陌生的东西。我们都知道暴雪有个战网叫Battle.net，有些人在上面鏖战SC和D2，有排行榜，有交易大厅，但真正长时间泡在上面的玩家只是少数，部分人也只是浅尝辄止。

随着SC2和D3取消局域网，暴雪与网易合作后的战网本地化，我们现在必须重新审视这个新版Battle.net。简单说，你可以把BN想象成一个暴雪官方的浩方……不过它拥有更漂亮、简洁的界面，以及更丰富的功能，它的核心作用就是让你在网络中寻找到适合你的对手和队友。

BN总监Greg Canessa表示："BN上最容易出现的问题就是网络延迟，目前所有基础架构细节还正在商讨之中，比如服务器架设在哪里，跨地区服务器如何有效互联等，都还处于紧密安排的状态，可以肯定的是新BN将采用P2P方式来降低延迟。"我注意到Greg Canessa谈这个问题时非常卖力，因为取消局域网并不是什么突发奇想，这是暴雪这几年来最大的战略规划。很明显，网络已经完全改变了电子游戏的发行渠道，为解决盗版问题，Steam这种线上发行方式出现了，DLC这种游戏更新方式出现了，就算是暴雪，也不得不面对盗版这个问题。其次，类Facebook、Twitter的新型社交模式大行其道是一个"时代变迁"的信号，对于一家娱乐公司来说，最重要的就是"拥有用户"，那么暴雪就必须顺应这个趋势，采用新型模式来巩固和扩增暴雪用户，比如已经得到确认的暴雪版Twitter，还有新版BN，都是这个道理。

新的方式也就面临着新的问题，对于BN来说，既然取消局域网，大量玩家涌入服务器这是可以预料到的，一向以服务著称的暴雪不可能在这点上被人诟病，这也是Greg Canessa谈及网络延迟问题时非常认真的原因。具体到国内大陆的情况，由于有着"网通和电信是世界上最远的距离"这种传说，也许双线服务器是最实际的办法。当然，暴雪是家很聪明的公司，它不会"逼"着你去做某些事，生硬地取消局域网后强迫玩家上BN是下下之举，所以暴雪在新BN上做足文章，"吸引"你来。

Greg Canessa以SC2举例说："SC2在新BN中拥有成就系统（以账号计算而不是单个角色），玩家在BN中完成某种成就后，BN便会提供更多内容给游戏本身，比如游戏里的人物模型、额外的奖励等等。" Greg Canessa强调："SC2和BN拥有相当紧密的关系，实际上，这两个产品之所以均迟迟没有发布，就是因为两者在同步发展，比如说SC2中有些新点子，那么就要加在BN上，BN上有些新功能，就要反映在SC2中，可以说，SC2和新BN是一体的。"

Greg Canessa继续说："在新BN中，我们制作了一个叫做Market Place的交易市场，玩家可以将自己制作的游戏地图免费上传供其他玩家使用，如果你对自己的作品非常自信，你便有权利自己定价出售，同时玩家还可以在新BN中创建属于自己的聊天室、存档战斗录像等等。"

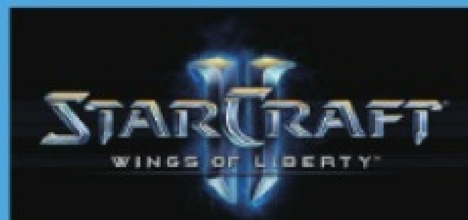
前文提过，其实不光国内玩家，海外玩家在BN上游戏的也不是绝大多数，其中最主要的原因就是它太"HardCore"，谁也不愿意没事上去被人"虐"不是？暴雪明显也注意到了这个问题，Greg Canessa说："新BN绝对不再是一个只有'天梯'的东西，我们将提供更多功能给轻型玩家。比如SC2，新BN中有专门为新手提供的练习区，这里有25个新手游戏，降低了游戏速度，并且提供专属地图（不能被Rush），玩家的基地也是被保护起来的。这个练习区只为新手提供，当你离开这里后，便不被允许再次回来。此外，新BN还提供自动配对功能，主动为玩家寻找适合的对手和队友。" Greg Canessa指出："新BN是与暴雪所有游戏绑定在一起的，不光是SC2，未来的D3同样如此。"

那么我们如何来获得一个新BN账号呢？Greg Canessa解释说："购买游戏后玩家会得到一个CD-Key，通过这个CD-Key便可以在新BN中建立一个账号，在此账号下，玩家可以建立3个游戏角色，并且提供Real ID功能。"

详细说就是，你购买一套暴雪游戏，用CD-Key在新BN中建立一个账号，之后便可以在此账号下建立3个游戏角色，比如一个SC的、一个SC2的、一个D3的。而Real ID功能则类似咱们熟悉的"实名制"，如果启用Real ID功能，便可以套用账号下所有角色，比如你在SC2中有两个朋友，在D3中也有两个朋友，还有两个现实里的朋友，现在通过Real ID可以同时关注这6位朋友的情况，他们在干什么，上下线状态，跨游戏、跨服务器联系等等，而不用再通过每个游戏、每个角色来建立朋友列表，把游戏角色和ID完全联系起来。当然，如果你喜欢匿名，可以完全忽视它。Greg Canessa强调："新BN的指导思想就是丰富'社交功能'，它与所有游戏开发团队的进程是平行的，完全地相辅相成。"

说到现在，如果有读者玩过Facebook，或者Xbox Live、PSN等平台，有没有觉得新BN和它们有些类似？Greg Canessa对此认为："Xbox Live、PSN是一种平台，为支持旗下所有游戏，是一种'大而全'的形式，而新BN依旧保持它的战网核心，以此为基础加强玩家互动与游戏互动，我们可以针对某个游戏来改变BN，为玩家提供更多与游戏本身紧密结合的自定义功能，这便是新BN与以上平台最大的不同。" Canessa这段话自然有他的道理，但玩家也不是傻子，"借鉴"显而易见，不过"借鉴"之后加以完善和创新，这正是暴雪的优势之一。我想不管是"暴雪黑"还是"暴雪青"，只要人格稍微完整，就不会否认暴雪游戏的一些内容并非全部"首创"，但是同样的内容，往往被暴雪加工后会便让你觉得"这样很好、很强大"，也正是这种属性，才打造了暴雪今天的金字招牌，所以不管是出于客观上的局域网取消，还是主观上的"暴雪出品必属精品"，如果你是暴雪游戏的爱好者，请从现在开始关注新BN。

SC2重视故事性





从左到右：首席设计师Chris Sigaty与SC2制作总监Dustin Browder

熟悉SC的读者知道，作为一款纯正的RTS游戏，有关SC背景的官方漫画和小说算得上丰富，所以尽管SC的相关新闻报道多以战术、赛事为主，但也不乏爱好者讨论那个三方争霸的“星际”。很明显，暴雪也不愿意把全部精力都投放到平衡性的数据中而浪费这样一个上好题材，于是在SC2中加强了故事性——分支剧情。

SC2主创人员表示：“在SC2中，我们提供了主线以外的分支剧情，主角可以在一个战役结束后，通过NPC、报纸等途径获得更多线索，自行选择任务，分支剧情与整个故事是密切相关的。”

他们举例说：“玩家在游戏中会面临选择，帮助他或者放弃他？虽然分支剧情不会对故事的大结局有影响，但会影响主角和伙伴的结局。”

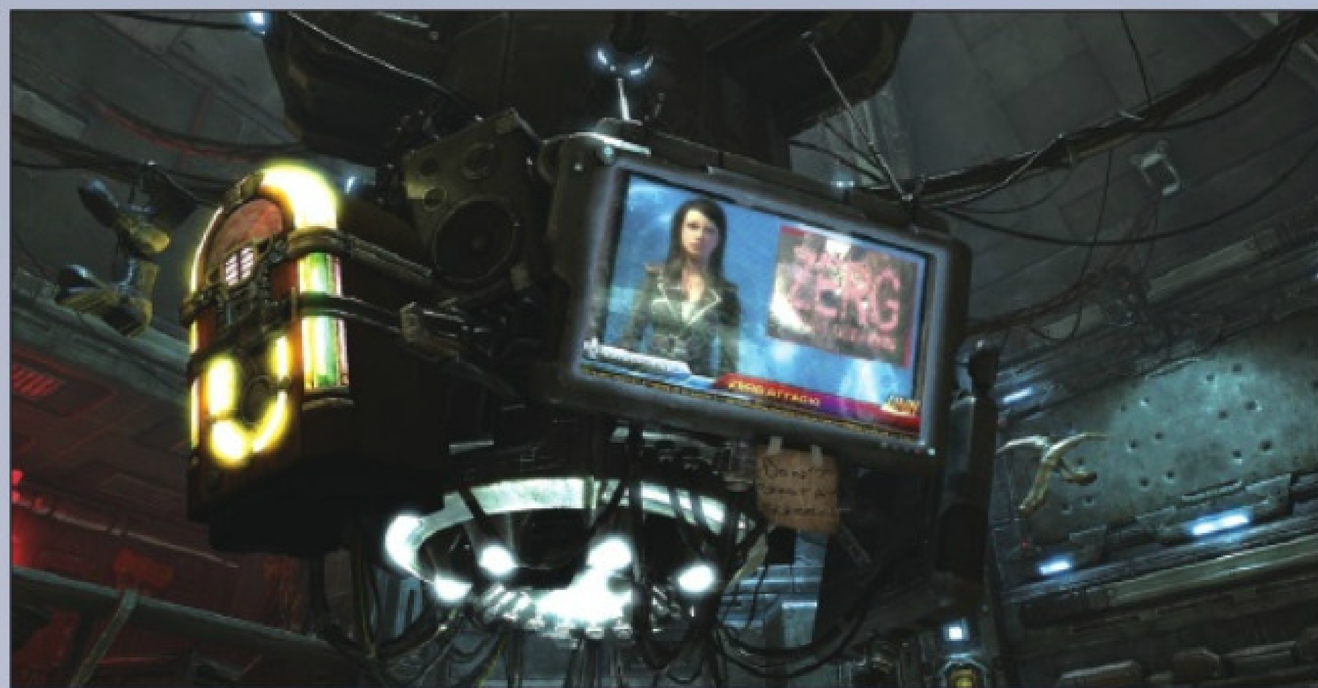
玩过DOW2的读者对这种设定应该不算陌生，但这仍是一个令人激动的消息，尽管SC也有主线故事，但重头戏还是放在对战之上，现在SC2把3个种族战役分开发行，你可以把它理解为一种增加收益的方式，但正如前面所说，暴雪的聪明之处就是不“逼”你如何，它把人族战役以这种方式呈现出来，大大加强“故事性”，使之成为一款更加“完整”的作品。

主创人员表示：“在SC2的故事中，神族将延续SC时代的目标，团结起来在这片宇宙中生存下去，而与雷诺互有好感的虫族女王凯瑞甘，很有可能会在虫族战役中扮演一个‘英雄’角色。”

主创人员告诉记者：“目前人族战役共设计了26个关卡，游戏时间大概在20～30小时，关卡长度从15分钟到45分钟不等。在某些关卡中，玩家只需控制一个或者两个单位，非常具有RPG风格。”

在单人战役中，SC2引入了佣兵系统，据了解，目前已经确认的有8种佣兵系统，主创人员对此表示：“首先人族战役的主角雷诺本身就是一个佣兵，所以从故事背景上看，佣兵系统是合理的，其次我们也希望游戏里可以有更多让玩家花钱的地方，这样也可以增加游戏性。”

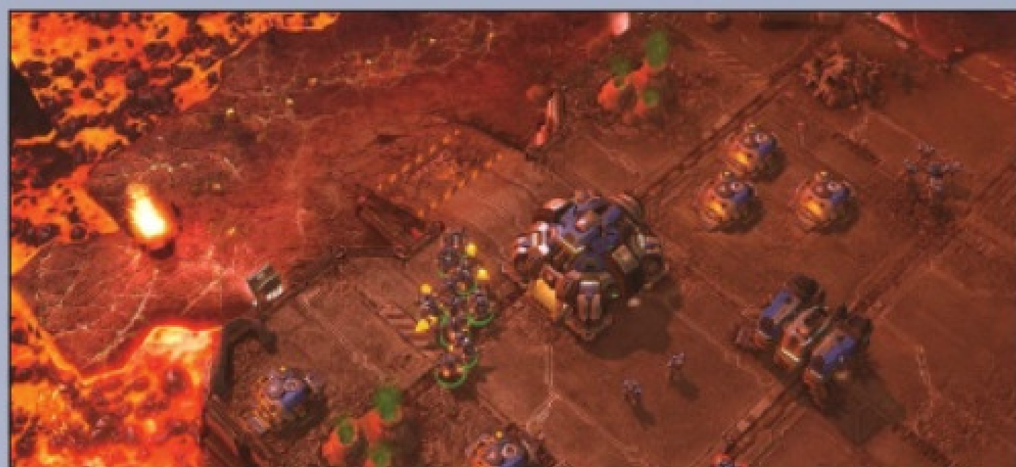
出于平衡性的考虑，单人战役与联机对战的兵种有所不同，一些在单人战役中会让玩家觉得“很爽”的兵种不会出现在联机对战中，主创人员表示：“单人战役中还可以看到不少SC中的经典兵种，比如喷火兵（火蝙蝠）。”



电视是获得相关剧情线索的途径之一

在试玩过程中，几乎所有人都能感觉到SC2中低级兵种与高级兵种之间的差距超越了SC，这很容易让人联想到“炮灰”，主创人员澄清道：“在对战中，高级兵种出场的几率并不是很大，在我们调试的过程中，经常出现低级打败高级的情况，而且所谓低级兵种，只是出现的时间比较早，在对战后期，玩家可以对低级兵种进行升级，比如陆战队员的盾牌技能，而且这种升级也是可选的，比如对医疗兵来说，玩家可以选择升级单体治疗能力，也可以选择增强群体治疗能力。”

“为增强可玩性，SC2的关卡设计融入了更多元素，比如其中一关，白天时玩家是完全安全的，但是只要一入夜，迎接你的便是如潮水一般的敌人。而在3D引擎的帮助下，我们可以设计出更多有意思的关卡，比如我们制作了一张带有火山的地图，岩浆会周期性地淹没地势较低的地方，这就需要玩家在不同时间选择不同的战斗地点。”




岩浆淹没地面的前后对比

在操作方面，主创人员表示：“SC2的寻路系统有了较大改进，为让玩家更方便地操控大量单位，现在玩家可以把他们编到一个队伍里面，更加有效地指挥。”

SC2的Replay现在包含更多元素，比如玩家在什么时间建造了什么建筑，主创人员透露：“SC2上市后的第一个版本更新就是继续加强Replay相关功能，更好地帮助电子竞技玩家追踪选手的表现，同时改进对战中观察者（OB）和裁判的功能，比如哪些人可以说话，哪些人可以暂停游戏等等。”

至于究竟什么时候SC2才能真正推出，呃……

如果战斗不对，D3就不对



暴雪的风格之一就是“不确定的事情什么也不说”，起码在BlizzCon上，除去Monk外，有关D3的消息并不是很多，暴雪的风格之二则是“今天看起来特别好的东西明天就推翻”，所以对于D3这个完全不知道什么时候可以成型的作品来说，一切都还是未知数，那么就从试玩角度加以介绍。



从左到右：D3首席技术设计师Julian Love、游戏设计师Michael Chu和艺术总监Christian Lichtner

BlizzCon上提供了一个和D2中ACT 2有点类似的关卡试玩，只要你玩上10分钟，别的先不说，那种暴雪风格的“手感”绝对是第一印象。

很难找到一些词汇来形容“手感”这种东西，拳拳到肉刀刀见血也只是其中一个层面，简单说就是“很爽快”。在采访中，D3主创人员表示：“手感是我们一直强调的内容，作为一款ARPG，战斗是最重要的，如果这个不对，那什么都不对。”

他们说：“我们能够良好把握手感的主要原因就是我们也是玩家，我想我们知道玩家想要的感觉，所以就去一遍一遍地修改，直到我们自己满意。”

另外可以得到确认的是“补血”系统。在D2中，你一定有这样的经历，1、2放红瓶，3、4放蓝瓶，上面还要放个粉瓶，而在D3中，这一系统消失了。取而代之的是“血球”系统，在玩家击杀怪敌人后，会随机掉落“血球”或者“蓝球”，“吃”掉便可回血回蓝，这将是玩家在游戏过程中“续命”的主要方式。

此外在游戏界面和操作上也有较大改动。“动作条”被保存下来，但现在主要功能是放置技能快捷，而D2中用来开关地图的Tab键现在则是用来切换鼠标右键技能，也就是说，算上动作条的4个快捷，加上鼠标左，和通过Tab切换的两个鼠标右，一共是7个技能可以直接使用。前不久暴雪曾对IGN表示，“动作条这4个位置各有各的功能，针对不同职业有不同用法。”

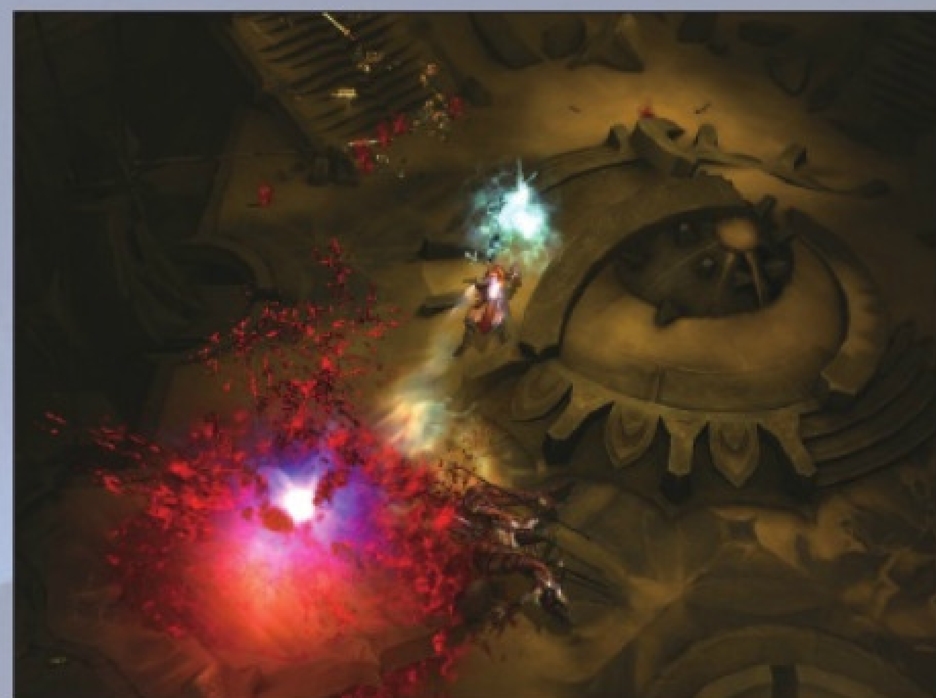
玩D2玩的是什么？到最后说白了就是装备，所以“MF”这个词儿对D2玩家来说非常熟悉，作为D2的核心思想之一，直到现在还有人乐此不疲，我有个朋友就曾经以每天去杀50遍巴尔为日常任务。主创人员表示：“D2已经架构了一个相当完善的装备系统，目前我们可以保证的就是D3的装备系统绝对可以与D2持平。”但不得不承认，为MF而游戏，对于大部分普通玩家来说是一件“稍嫌无聊”的事情，暴雪针对于此，曾对IGN表示：“D3中装备的获得方式是一个我们正在解决的问题，现在只能说，我们不希望看到玩家一遍遍去做同样的事情。”

把这句话仔细剖析就是，暴雪也不想让玩家每天去做日常，但是装备系统和在D2里一样，肯定也是D3的核心思想之一，所以关键问题就是“如何取得”，且看暴雪如何解开这个“死扣”。

D3的故事背景设定在D2的20年之后，主创人员介绍：“D3将会和D1、D2联系起来，给玩家一种老世界、新游戏的感觉。D3中的野蛮人还是D2里那个，这也是唯一从D2里保存下来的职业，其他某个职业有可能以NPC形式出现，至于我们熟悉的凯恩，没错，他还在。”

D3仍旧是一个单机游戏，但对于互联网的支持明显加强，主创人员表示：“尽管现在还没有D3在BN上如何体现的相关信息，但可以肯定的是，暴雪将提供单机与联机两种游戏体验，比如团队复活机制等等。”

最后，D3的血腥程度比D2高出很多……很多！



Monk的血腥版超级新星



Monk的成名技“百伤拳”

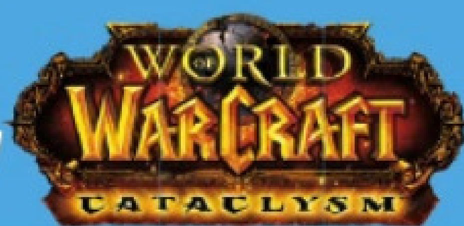


群体攻击：七连击



在前期非常实用的“金钟罩”

来给Cataclysm猜名字吧




从左到右：首席内容设计师Cory Stockton与WoW产品研发执行副总裁兼共同创始人Frank Pearce

WoW最新资料片Cataclysm的官方中文名字还未确认，但我们连WLK还没有玩到，所以，来给Cataclysm猜名字吧，这似乎也是我们唯一能做的事情，Cataclysm翻译成中文是“剧烈的变动”……

好吧，言归正传。

曾经被艾泽拉斯击败的毁灭之龙死亡之翼，在找了个地方偷偷恢复精力并且满Buff后，将满腔怒火再次倾向艾泽拉斯大陆，给这片陆地留下一条横贯世界的恐怖伤口。由于死亡之翼觉醒带来的影响，一些早已被遗忘的封印之地将重见天光，卡利姆多和东部王国中一些熟悉的地区因为灾变而改头换面，为了让艾泽拉斯免于最终毁灭，又有新的种族登上舞台——狼人和地精。

这个资料片的最大特点就是原有世界被破坏。

WoW主创人员表示：“在开发外域和诺森德（WLK）时积累的经验可以让我们对最初的两块大陆进行修改。想象一下，当你回到像黑海岸这样早已熟悉的地方时，却发现奥伯丁已经被灾变摧毁了，而在这一地区的其他地方又出现了全新的城镇和新的任务，这会是怎样的感觉。”


最新资料片中被海水淹没的黑海岸

他们同时强调：“我们只是再次加入、修改一些东西，而不是移除。”

根据暴雪的资料，“旧大陆的绝大多数区域都得到了或多或少的修改。比如说，黑海岸已经被大水淹没，并且被添加了各种全新的任务链。贫瘠之地分裂成为两块，其中一半为低等级角色提供冒险体验，而另一半则为高等级角色提供冒险体验。艾萨拉现在是一个低等级部落角色的活动区域，而且与奥格瑞玛直接相连。玩家将探索黑石塔和黑翼之巢的新区域。暴雪还会为一些经典副本，比如影牙城堡和死亡矿井添加英雄难度。”

除去之前提过的黑龙公主会复活后再次成为一个全新25人副本外，在新地图火之岛上的新25人副本中，玩家很有可能会再次面对MC里的拉格纳罗斯，在拉格纳罗斯的世界中再次展开战斗。

对于黑龙公主的复活，主创人员解释说：“没错她确实已经死了，但根据我们的了解，这曾经是玩家最喜欢的副本之一，所以我们就让她复活了，哪怕和时间轴有些冲突。”

那些喊着“Time is money friend”的地精们会成为新的种族这个传言终于得到证实，暴雪表示：“玩家们要求扮演地精已经有很长一段时间了。我们也希望至少推出一个玩家非常熟悉的种族。这个资料片正是一个恰当的时机。随着灾变摧毁了地精的家园，撼动了整个世界，地精也将被推上历史舞台的最前沿，他们过去的历史将得到进一步的展现。至于说狼人，从银松森林开始，玩家们一直都想对他们有更多的了解，我们将利用这个绝佳的机会，向大家呈现他们的故事和格雷迈恩之墙的神秘传说。狼人是一个野蛮而勇猛的种族，这是大多数部落种族所拥有的特点，而在联盟种族中，他们就显得非常特殊了。”

那么新种族地精和目前现有的地精有什么联系呢？主创人员解释说：“在我们的背景交待中，新种族地精是一支较为特殊的地精族群，与游戏现有地精确实有所关联，但实际上还是一个崭新种族，原有地精会继续保持中立状态。”

另外值得一提的就是新“公会系统”，在新资料片中，公会拥有经验值，随着会员与游戏的互动，比如Raid、战场等，公会也会获得相应经验值，这些经验值可以用来购买专属公会的材料和配方，供会员采用。同时公会拥有如同人物角色一样的天赋系统，根据不同加法，可为会员带来直接影响。此外，现在通过Raid击杀的Boss掉落的金币将直接存入公会银行。

虽然新公会系统的具体细节现在均未公布，但看起来非常有趣，尤其对于WoW这种团队游戏来说，如何通过游戏本身来有效促进玩家沟通协作是非常重要的。

在WoW宣布这部新资料片时，一直有个问题萦绕在我的脑海，对于现阶段MMORPG来说，不停开放资料片是不是唯一延迟游戏寿命的方式？如果说之前的暴雪对MMORPG还算新军，但时至今日，WoW绝对是一个典型的样板，主创人员对此的解释是：“其实不是推出资料片，而是推出更多新内容，让玩家不会产生厌倦，比如这次我们将等级上限定在85而不是90，就是因为在前两部资料片中，我们看到大多数玩家的做法是迅速冲级，然后开始新副本，而在Cataclysm中，我们更希望通过对旧世界的改造，让玩家能够回过头来游历一番。”

采访过程中有一件很有意思的事情，有媒体问到为什

么暴雪发放的宠物卡一直无法在中国大陆服务器兑换时，研发执行副总裁兼共同创始人Frank Pearce明显一愣，并询问工作人员这一情况是否属实，得到肯定答案后，他看上去颇为不开心，说了一句“That’s not cool”，接下来便要求工作人员马上按照正常渠道给他汇报这件事。

好了，说到现在，你有没有想好Cataclysm会叫什么中文名？



狼人出生在吉尔尼斯，地精则从科赞开始冒险，均有全新的1～15级区域

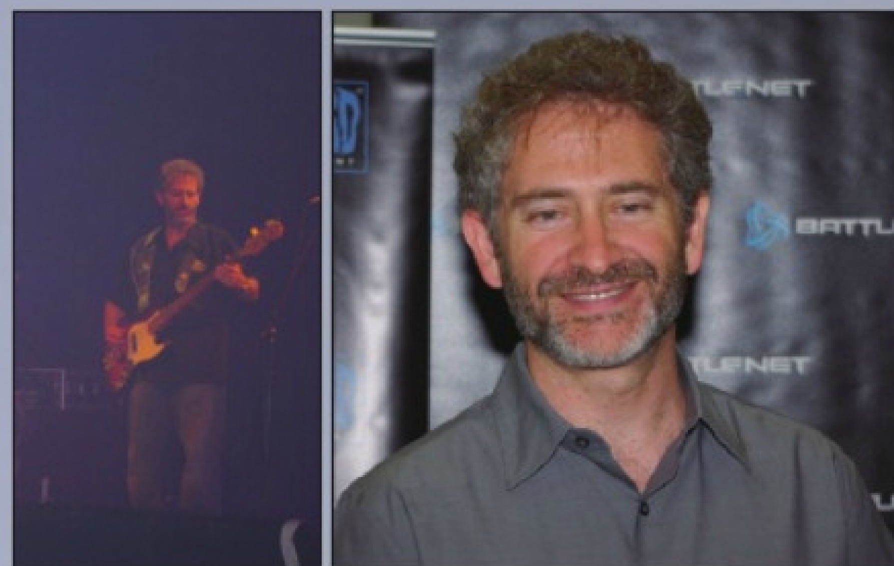
暴雪CEO其实是个贝斯手

在整场BlizzCon上，暴雪CEO兼创始人Mike Morhaime一共正式现身3次，分别是开幕式、媒体专访和闭幕式。开幕式上那句前面提到多次的开场白让我觉得他是个非常聪慧的人（不然怎么做到这个位置……），媒体专访时则让人觉得他相当“周到”，言辞之间非常谨慎（这也在意料之中），所以我最喜欢他在闭幕式上的亮相——牛头人酋长大乐队的贝斯手。你会觉得，“嘿，这哥们儿贝斯弹得不错哦，太有范儿啦！”很明显，“暴雪高管”和“贝斯手”相比，后者更让玩家觉得有趣。从这支在天涯旅店准时出现的的乐队，也能够看出暴雪的某些游戏理念——我们，是来玩儿的。

言归正传，尽管Morhaime贝斯弹得很High，采访时当然还是相当“高管”的。Morhaime首先向大家解释了之前被很多人关注的代号为Hydra的项目，他说：“这是暴雪的一个惯例，会为正式公布之前的产品队伍起一个代号，Hydra其实就是D3开发团队的另一个称呼。”说起名称，Morhaime告诉记者：“其实最早的WoW叫做Warcraft world，第一次听到有媒体称这款游戏为‘WoW’时，觉得相当意外。”

大家都知道，WoW之前，从盈利层面讲，几乎所有欧美作品全部在中国大陆遭遇滑铁卢，暴雪是否能预料到WoW的名利双收？Morhaime解释道：“从WoW在中国大陆推出的第一天起，我们就相当有信心取得成功，因为WoW不是第一款在中国大陆获得成功的暴雪游戏。比如War3，它的成功给WoW带来很多积极影响，War3玩家了解这个故事和世界观，当然他们更了解暴雪，了解我们的游戏思路。我想，出于这些考虑，他们会去尝试WoW。而且在研发过程中，我们就一直在考虑如何全球化，而不是一个很小众的地域性作品，我们希望WoW可以提供很多游戏内容。”

前文提过，Morhaime在开幕式上一开场就提到了中国大陆运营情况，所以你说暴雪不重视中国大陆这块市场那还真有点冤枉他们，几百万玩家是个很可怕的数字，无论从盈利还是品牌角度考虑，都无法轻描淡写。于是重头戏来了，九城、网易、暴雪，到底怎么回事？恭喜你，你猜对了！Morhaime的回答和大家预料得差不多，他说：“与网易在战网方面的合作，让我们感觉到网易是一家很有实力的运营商，把WoW运营权交给网易也是出此考虑，希望可以提供更加全面和稳妥的服务，而在资料转移和服务器搭建过程中，也证实了我们的看法。”对于前伙伴第九城市，Morhaime表示了谢意，他说：“我们非常感谢第九城市在运营期间付出的努力。”至于关服事件和游戏内容修改，Morhaime说：“我们会和网易一起努力，争取早日开放资料片，并尽最大能量降低关服带来的负面影响。暴雪会根据地区不同做出必要的改动，但这一过程是非常小心的，前提是不影响游戏本身的核心内容，我也会与研发团队一起讨论。”这是一份很“官方”的回答，也许有读者并不满意，不过实际上，这也是最好的回答。作为玩家，不关心你今年赚了多少钱，得了什么奖，只要能让我们玩得愉悦，那就是最好的，只是暴雪作为开发商，首先它是一个“商”，它的诸多行为是“商业行为”，谈理想的前提是先吃饱饭，其次暴雪是“开发”，对于运营事宜话语权很小，中国大陆情况也相当复杂，所以从这份回答中我们可以肯定的有两点：一是网易运营WoW不会再有变动，尤其在暴雪强推新BN的今天，两家合作必将继续紧密；二是我们继续等待WLK吧……



暴雪娱乐联合创始人兼首席执行官Mike Morhaime

说回暴雪，在WoW取得巨大成功后，暴雪确认了第二款网游项目，Morhaime对此认为：“线上游戏其实还很年轻，我相信在未来的网络游戏中，社交功能会出现的更多，在互动功能的种类和方向上会有质得飞跃。”在游戏主机问题上，Morhaime表示：“不可否认，很多人都对Console情有独钟，暴雪内部也有不少人喜欢Console，不过对于暴雪来说，我们首先考虑的是想做什么样的游戏，而不是要开发在什么平台上，Console是没有键鼠的，这是一个需要慎重的问题。”

最后说个好玩的，Morhaime本人在WoW中玩的是暗夜精灵，不过他很沮丧没有T8…… P

▶记者探营

抬头是梦想 低头是努力
《仙途》制作组杭州雪狼专访

近期，一款2.5D仙侠题材大型多人在线游戏《仙途》正在紧锣密鼓地准备展开大规模内测，作为巨人网络旗下“赢在巨人”项目中备受瞩目的一款作品，其制作公司杭州雪狼软件公司逐渐进入广大玩家和媒体的视线。这个以美国斯坦福和浙江大学毕业生为领导核心的工作团队，是凭借什么样的制作优势以及理念，在短短几天内得到巨人网络的认可并与之成功签约的？他们制作的首款网络游戏又具备哪些独特之处，能够在如今众多的网游中得到玩家的认可？雪狼软件与巨人网络签约后如何调整梦想与现实的差距？是走商业化路线还是追求完美主义？带着这些疑问，记者来到了位于有着“天堂”美称的杭州，走访了雪狼软件公司总经理秦玉女士和游戏主策刘赫先生。

■晶合实验室 Suki（杭州报道）

夏末的杭州，闷热无边，天空中厚厚的云层像是一床刚刚弹过的棉被，走在街上仿佛置身于榨汁机里，直到走进雪狼软件的办公室，才发现，比天气更火热的是正在努力工作的研发人员。

宽敞明亮的办公室里，井然有序地坐着策划、美工、程序、测试等二三十名工作人员，在入口处的显著位置张贴着工作计划等多张文件，这些密密麻麻的文字中有公司的规章制度也有对游戏具体进度的时间安排。雪狼软件总经理秦玉女士为我们大致介绍了公司的人员构成，并由游戏主策刘赫先生对《仙途》做了进一步的演示讲解。


员工们各司其职，紧张有序地工作着


雪狼总经理秦玉向大家介绍公司构成



在进门处的显著位置摆放着本周工作计划

《仙途》是一款2.5D大型角色扮演类游戏，以大唐西游故事为背景，旨在让玩家体验“轻松修仙、快意行侠”的游戏乐趣。游戏在角色、道具、玩法等方面都有自己独特的创新。在职业方面，《仙途》的六大职业峨嵋、蜀山、崆峒、昆仑、青城、华山，每个职业的特色都非常明显。在装备方面，充分考虑了各个阶段玩家对武器装备的需求，合成高级别装备不再是玩家的梦想。玩法方面，特别是幻兽系统和装备提升功能，更是《仙途》有别于其他同类产品的一大特色之处，同时也是让玩家能够从中得到新乐趣的新玩法。为了丰富游戏性，《仙途》除了目前已经完成的数千种基本功能外，还设计了一些休闲小游戏，成为玩家在降妖伏魔、修身成仙旅途中的一个风景点。在收费方面，将来会采取商场出售道具物品的方式，但是同时，我们也会注重非消费人群与消费人之间的平衡，不会因为有些玩家购买了道具而导致与其他普通玩家之间产生明显差异。



作为一个短短几天时间就成功与巨人网络签下合作协议的制作公司，杭州雪狼拥有一个精干的核心团队，总经理秦玉女士毕业于美国斯坦福大学，从事多年管理工作，对于融资、财务、战略规划、公司制度和文化建设、管理层绩考、消费策划等方面都相当有经验。而项目经理周子乔、主策刘赫、艺术总监倪斌等人也都拥有丰富的游戏资历。或者正是这样一个有竞争力的团队令巨人网络对之格外青睐。而开工8个月，程序完成度达到80%，也是其不俗实力的体现。当记者就巨人网络与杭州雪狼合作一事进行提问时，总经理秦玉回答道：“其实从


青翼蝶妖

2008年下半年开始，为了寻求公司更大的发展，我就开始接触外界的投资队伍。但由于各种原因一直没能顺利签约。直到今年5月，我们开始接触巨人网络的‘赢在巨人’负责人。这次合作的速度是让人吃惊的，因为从我们与巨人网络的相关团队联系之后，包括评估、签协议等一系列流程仅仅用了8天时间。可以说，巨人网络是我们接触过的公司中执行效率最高的。”

既然已经由巨人网络注资，那么今后的雪狼软件是否会在制作中受到一定程度上的牵制，会不会根据巨人方面提出的意见来无原则地修改自己的产品？当与会记者提出疑问时，秦玉女士给予我们的回答先是宽慰的一笑：“这一点上，至少到目前为止，我感觉到的应该说都是资源上的支持，没有感觉到限制。因为巨人本身也是靠研发起家的，运营能力也很强，他们对产品品质的关注，对研发团队的尊重是从史总到管理层都是非常牢固的，对研发团队的把握，对产品方向自主权的尊重，这一点是做得非常到位的。当然同时，我们也希望多听一些声音，更加完善我们的产品，我们是很乐于和人家沟通的。目前巨人跟我们打交道的各个部门，对我们都很尊重，到目前为止没有被限制的这种感觉。”

当本刊记者就游戏更新频率一事提出问题时，秦玉总经理和主策刘赫分别给出了答复。

本刊记者：“在秦总对于游戏的介绍中提到，从去年年初开始测试时一个月更新一个版本，现在更加频繁，有时达到两周一个调整。如此频繁的更新会不会让玩家感觉游戏不成熟不稳定，存在不安全因素，导致玩家流失？无法稳固玩家群？”

游戏主策刘赫解释说：“我们的更新频率比较快，像您说的一个月或者半个月一个版本，给玩家是不是带来不安全感，我们是这样想的，从玩家角度讲，一个是不是能够保障我们的利益，再一个是否频繁影响游戏体验。成功的游戏也是改出来的，刚上市不一定契合市场需要，让玩家不是非常舒服，我们所做的调整也都是针对玩家的反馈迅速进行修改，一遍遍修缮，逐渐将这个产品越修越好，更新快不代表不成熟，希望到达一定程度的时候，让玩家感觉到我在游戏中获得的筹码和资源没有因为开发组经常更新而逐渐损失或者贬值就可以了。当然在正式测试之后，公测时我们的游戏已经进入一个平稳期，基本不会再像之前那样做大规模的修改了。”



杭州雪狼总经理秦玉

秦总：“我再补充一下这个更新频率快的问题，内部快速反应能力和对外的更新频率，其实并不一定是同步的，对外更新频率要参照市场上的普遍习惯，得是玩家能够接受的。在不同游戏的推出阶段，玩家能够接受的一个什么样的更新频率，这一点要尊重市场惯例，尊重玩家习惯，但是内部快速反应能力，能够快速根据反馈来做游戏的改进，这个决定我们更新的有效性，可能所有的游戏推出的时候，在不同的阶段，更新的频率都是差不多的，但是每次更新的效果能有多好，能不能在最短时间内让玩家提升游戏体验，这个是反映一个团队的反应能力。持续的改进产品，持续保持自己的竞争力，我们想要锻炼的正是我们自己内部的这种能力的





游戏壁纸

提升。我们相信根据玩家反馈，每天进步一点，游戏只会越来越好玩。”

本刊记者：“《仙途》最近第一次封测，一些玩家玩过后说，‘哎，这里像《天龙八部》，那里像《魔兽世界》，还有些地方像《问道》。’可以说，《仙途》本身综合了现在市面上很多其他游戏的特点，包括具体界面、图片、图标，有一些几乎是一样的。虽然能够理解雪狼是想吸取它们的优点来完善自己的网游，不过会不会因为太过于想追求大而全和完美反倒丧失自己游戏的特点？有些网游很有特点，有自己忠实的用户，虽然可能人数相对少，但是忠实度非常。你们做得大而全，会让玩家觉得这儿看到这个游戏，那儿看到那个游戏，反而没有自己游戏的内涵和内容能够吸引玩家，对此你们是如何考虑的？”

游戏主策刘赫：“我们的游戏的确借鉴了很多其他游戏的优点，不过我们不会担心因为大而全就找不到我们自己的特色。跟单机游戏不一样，网游是大众化的产品，是以交互为基础的产品，其功能都是为了玩家交互而存在的，和单机游戏的差别就是单机游戏是和设计者对抗，设计者为我提供难题，我将这些难题一一解开，网游是人跟人交流，辅助工具要熟



主策刘赫为大家演示游戏



《仙途》主策 刘赫

悉，如果玩点非常特殊，也许会满足了一小批人爱好，让这一小批人非常忠诚，但是对大部分交互性玩家来讲一定弊大于利。另外一方面来讲，我们创业团队之中，主程有4年多开发经验，其他同事没有这么多年的经验，我们在学习众家之长的时候，考虑的是如何稳固构架，如何把他们的优点、构架、乐趣整合在一个稳固的构架之下，让玩家感觉到这是一个完整的游戏，饱满的游戏，而不是松散的，没有凝聚起来的。这是我们从开发《仙途》到现在一直非常注意的，我们的开发理念，就是给玩家丰富，饱满而不松垮的游戏感受。"

秦总："关于学习和借鉴，首先对于MMORPG来说，我们团队经过很多讨论，最开始的时候我们希望做一款非常有特色的，这个'特色'当时从单机角度考虑，比如说《魔兽世界》，现在大部分玩家都受《魔兽世界》影响很深，从这个角度想出一个精品，就是要很有我们自己的特色。后来在做的过程当中，逐渐对市场上各类游戏进行分析以后，我们就感觉MMORPG首先作为一类游戏，它是有自己独特特色的，本身是有特色的，打个比方，相当于麻将一样，麻将是一类玩法，你可以说有四川麻将，也可以有浙江麻将，有不同地域的麻将，你可以做一个调整，但是一些基本的砝码，基本的玩法，基本的系统是不可以动它的，否则改动太大，太有特色，玩家玩的就不是麻将了，这样反而是让自己走上了一条自我封闭的偏执道路。"

"我们当时考虑系统作为MMORPG设计哪一点最重要，系统整体架构要平衡，玩家首先玩的是数值，数值架构要平衡，层次感要清晰。然后是如何去学习借鉴，我们看到市场上有很多失败的案例，其实好的游戏都是摆在那里的，没有门槛的都可以去学，谁都可以去学，每个人在做游戏的时候都希望博采众长，但是真正成功的非常少，这涉及到怎么去学的问题。首先要有一个自己的构想，我们这款游戏，就像之前介绍的，我给它一个定位，然后我所有学习的点都是基于这个定位。然后是构架，比如大家去玩我们的游戏，感受玩法、生产和合成等几方面，比如你收集几样东西，然后合成到一起，变成新的筹码，接着产生一个转换，转换的过程中有一定的随机性。我们设计有三层两段，比如说宝宝分成三代，那么一代宝宝作为一个基础筹码，生产成二代宝宝，然后再二代宝宝有一个整合的过程，然后生产三代宝宝，两层随机、三层设计，会在我们游戏里看到这样三层两段的设计，都有这样的随机性，有收集、有交易筹码，一个个叠加在一起，我把它作为一个有机组合，然后整款游戏整体性很好，虽然我们学习了别的游戏里面很多设计要素，但是我们在学习的时候，选择的都是符合我们的整体建构特点这个要素，所以这样的话才能保证我们这款游戏既能够让人家看到像一些向经典的老游戏致敬的地方，玩家玩起来上手快，有一定的熟悉度，但同时也能感受到一些新鲜的地方。"

结语

"会有多少人来玩《仙途》？当然希望能够获得尽量多玩家的认可，使《仙途》成为一款经典的国产网游。但梦想归梦想，我们的一个座右铭是：抬头是梦想，低头是努力，把每一个细节都做好，我们就会离梦想越来越近。从5月初我们就开始了小范围技术测试，一直在根据玩家的反馈改善游戏体验。相信只要玩家进入了我们的游戏，玩一会儿，就能感受到我们努力做事的诚意"。——雪狼软件总经理秦玉如是说。



豪鬼套装

目前《仙途》封测已近尾声，玩家反馈普遍不错。下一次挑战是10月份全面展开的大规模内测，届时《仙途》人的努力能否得到市场和玩家的认可，他们的梦想是否能够实现，答案将一一揭晓。P



▶快言快语

天堂至地狱

把日历往前拨几个月，国服《永恒之塔》还未测试，封测号一号难求，交易网站上一度稳定在1500元左右出货。后来价格降到400~500元之间，不过细算一下，封测时间为一周，每天开服8小时，如果按1500元的价格算，买号的人封测每天开销200+，每小时也就差不多消耗一张30元的游戏点卡，简直就是天价，这也是笔者所见过的最惊人的价格了。由此也可证明《永恒之塔》炙手可热的程度。现在游戏才开了不足半年，服务器内人气急降，已经有硝烟散尽、马放南山的势头，究竟为何呢？

■广东 月笃

形同地狱



大天使

时下有几个因素导致《永恒之塔》服务器内一片混乱与萧条。第一，外挂泛滥；第二，游戏中玩家群体对刷欧比斯点数；第三，服务器中各阶层玩家的成长机制被打破；第四，游戏中的经济系统从根本上被摧毁——这4个方面造成了时下《永恒之塔》如同地狱般的状态，以笔者玩网游的经历来看，在此游戏中除了刷封包复制类的Bug没有出现，几乎所有恶劣的情况都在《永恒之塔》中连环爆发，也让曾经的天堂瞬间化为了地狱。

外挂嘉年华

《永恒之塔》本身的高质量与前期宣传攻势的强劲，在很短的时间内聚集国内大量玩家的同时，也把自己摆在了风口浪尖上。此游戏自打韩服运营以来，就有外挂出现，当国服开测后，针对游戏的外挂则如雨后春笋般涌现出来，首先出现的是各类挂机外挂，在经过了一段时间的市场考验后，世面上也只剩下几款外挂，直到最后那款最霸气名字的外挂统一了江湖。这是一款非常全面的挂机外挂，作为游戏中的内挂，表现出很高的专业性，外挂从自动打怪、自动休息、自动回城、自动拣取等方面都有详尽的设定，另外还对角色在游戏中的细节做了细腻的调整，像使用咒语书、解毒药等都有详细的设定，可谓是笔者看见过的外挂中最体贴、最亲近玩家的一款，真正做到了一旦拥有别无所求。

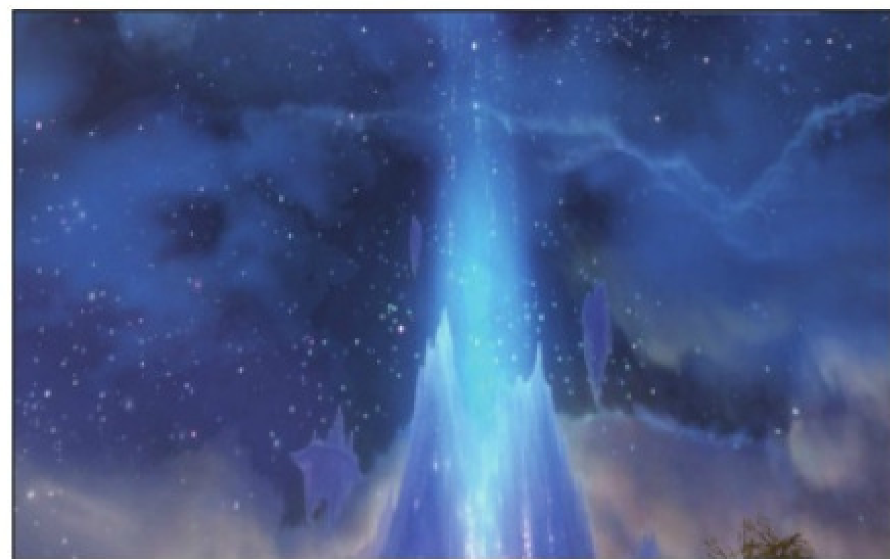
在此说个题外话：外挂开发者打足了如意算盘，可惜是螳螂捕蝉，他们开发的外挂本想用来赚钱，可是被网上的玩家轻松一招就搞定了破解的方法，破解之简单之巧妙，不能不让笔者拿来说说。此外挂是收费外挂，所以在外挂启动时会自动连接网络，向自己的服务器发送一个确认信息，一旦被服务器验证为非法用户，外挂也就失去了作用。网上玩家则想出一招简单的方法，安装一些网络防火墙，一旦侦测到此外挂有连接网络的需要则立刻屏蔽，于是玩家可以安稳游戏，真是让笔者佩服。

别以为挂机外挂就是终点了，事情远没有这么简单，《永恒之塔》中外挂商顺应玩家对于PvP方面的需要，隆重推出了数款变态外挂，功能清单如下：攻击加速、攻击加倍、移动加速、瞬间移动、无限飞行、技能齐发等。前面几个都很好理解，而技能齐发这个需要做下解释，在《永恒之塔》中有连续技之说，由起手式开始会有很多连续打击，而每次打击之间会有一定的僵硬时间，用了变态外挂以后，就可以所有技能一起使用，技能的爆发力无限提升。在《永恒之塔》这片肥沃的土地上，正举办着一个外挂的嘉年华盛会，这里只有你想不到，而没有外挂做不到的。

外挂之影响

在笔者与服务器玩家普遍的交流中，发现一种很扭曲的思潮，大多数玩家对于挂机外挂持一种包容态度，而对于变态外挂不满意的居多。我们首先来看看变态外挂对游戏的影响，变态外挂对于游戏影响是直击PvP系统。在要塞战和团战中，阵营司令的变身是相当霸道的设计，一般司


满地红名的对刷


梦幻般的场景

令变身后可以一个人挡50个甚至更多的人，最起码能撑个几分钟，而在使用变态外挂后被人集火的话，基本在十几秒，最多也就20秒的时间内就躺下了，试想一下十几个人使用变态外挂，连续技能配合攻击加速一起爆发，什么样的治疗职业可以回血啊？再多的奶妈咏唱也无法抵挡变态的打击，游戏本身已经很鸡肋的血瓶设计，直接就被废除掉。说回要塞战，变态外挂用在攻城战上也是很强悍的，笔者就曾经看见50级守护NPC的血被打得一格一格往下掉，很是夸张。

而一个会合理利用变态外挂的玩家，利用时光缝隙进入敌方阵营，无疑是对方的一场噩梦，他悄悄潜入，找一个安全而隐蔽的地方扔下一颗复活石，然后大摇大摆地冲入对方营地。如果是杀星这样攻击力本身就很强的职业，几乎他每次出手都会了结一条人命，如果遇到少量的敌人，他则可以痛快地杀戮，遇到人多时，他则可以开启移动加速脚底抹油。另外有一种外挂为瞬间转移，对手可以在人群中瞬间传送，秒杀敌人的同时使敌人无法锁定，据说一个8900血的守护职业也能被对手秒之，这样的世界太疯狂了。


游戏壁纸

而相对变态外挂来说，挂机外挂则显得温和了许多。从根本上说，挂机外挂不也是影响着游戏的平衡吗？正常玩家的等级怎么练也不会比有挂的人高，这是真理。为什么服务器中就有这么多玩家包容挂机者却鄙视变态外挂使用者呢？其实个人认为还是变态外挂太抢眼，强大的锋芒遮蔽了挂机外挂的毒性，不过这倒是有利于厂商的一件好事，毕竟更多的人挂机，点卡的收入对于他们来说就更高。究竟是封挂机取得长久的利益，还是不封挂机取得短时间的既得利益，这是一个选择鸡还是选择蛋的类哲学命题吧。

互屠的博弈

对刷，这不是《永恒之塔》首创的，即便是像《魔兽世界》这样伟大的游戏也不能避免，可NCSoft终究不是暴雪，对刷已经成为游戏中大多数玩家每日必做的事情了。所谓对刷，是针对游戏中的欧比斯点数，这是一个猎杀对方阵营所取得的荣誉点数，可以用来换取很好的欧比斯军装，通常这个点数是很难取得的，但是通过对刷玩家可以一天就获得一件高级的欧比斯装备，很快就能凑成全套。一开始的对刷是恐怖的，是以团为单位的相互屠杀，因为杀人获得点数始终比被杀损失的要多，故两方阵营有组织地对刷是一个双赢的方法，所以就可以看见有人在深渊这样的公共地带中，开商店打出联系方式。多么高智商的游戏玩家啊，他们就能这样跳脱出种族间无法交流的屏障，辅助以高科技的网络通讯工具，于是一批天族人倒下去再站起来，再一批魔族人倒下去，本是敌对的阵营，竟然可以在通讯工具里互相寒暄，家长里短称兄道弟。


小道消息说甚至有的服务器还有刷勋章的情况

事情总是在发展的，既然这样可以互相刷，那么如果单方面的刷是不是会获得更高的利益？所以有的公会干脆去对面阵营，自己建批号，或者直接购买一批号，带到深渊中的隐蔽角落、石头缝中，任由自己的大号屠戮，抑或直接用人民币购买欧比斯点数，真是痛快的做法。再后来，干脆我们穿越时光缝隙到对方营地去，那里幅员辽阔，于是各主城中大量涌现一身金装的人到处逛街，炫耀着自己的荣耀。

最富有嘲讽意味的是，这并不是一个游戏漏洞，甚至都不能说是玩家的不良行为，因为这完全是在游戏的规则内发生的，你都无法去指责这些对刷的玩家，即便是你查到了他的对刷行为，也无权剥夺他的权利，这才是令很多玩家感到郁闷的。由此也可看出国内玩家高度理解游戏的能力，不得不竖起大拇指。

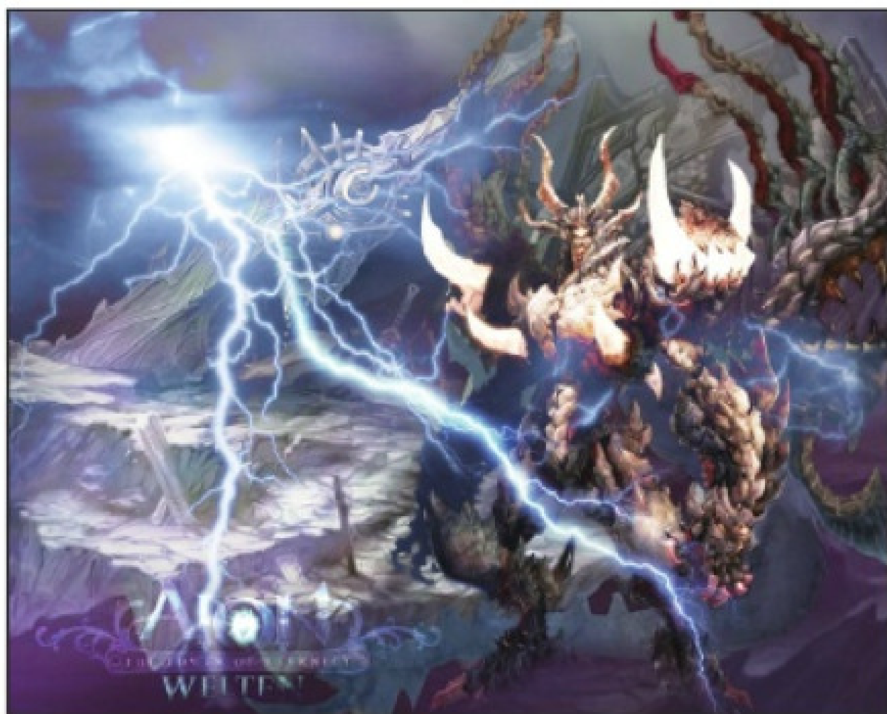
化敌为友的互屠报告

对刷直接干掉了游戏中最大的一个趣味点，那就是阵营的对立，本身仇视的两个阵营已经坐下来喝着酒一起奋斗了，这成了什么样的世界？要塞战迅速降温，几乎各大公会都组织不起来像样的战斗了，而且通过时光缝隙去敌方阵营猎杀的玩家也兴趣索然。玩家分成了两大类，一类是没刷够的人在努力对刷，另外一类是刷够的人，要么是每天上线也没追求，无所事事，要么是去对方阵营中穿着一身欧比斯装备，开着变态外挂欺凌弱小，但是后一种人很快就会消失在服务器中，因为他已经没有什么追求了，没有好的副本、没有娱乐点，就为了野外Boss身上那点鸡肋般加属性的武器拼搏？算了吧！还是洗洗睡吧。


天堂到地狱

其他两三事

虽然作为一个阵营战的游戏要提倡PvP的残酷性，但是也应该保证新玩家的利益不会过多受到伤害，时下满级而一身40级欧比斯装备的人不在少数，他们可


地狱再现


对刷欧比斯的牛人们

以轻松通过时空缝隙去随便杀戮对方的新人，这也是一个不利于游戏发展的因素，很遗憾好这一口的人就是这么多。另外，在任何游戏中都无比重要的经济系统在《永恒之塔》中也失去了自己的能力，就拿做一件装备来说吧，加工一件达人装备消耗的时间，不算采集原料就得花去大半天的时间，而且费了半天劲去打的装备或者是做出来的装备，也未必就比欧比斯的好，何苦来呢？所以较少有人去制造，市场也就变得冷清了。顺便再提一下，游戏中通货膨胀的情况也比较严重。

夕阳近似曙光

新版本上线后，笔者以上所说的事情有一定程度上的缓解，盛大公司加大了对外挂的惩罚力度，变态外挂的使用者在一定程度上受到了打击，不再像以前那样肆意妄为了。从技术上来说，一些变态外挂的功能也被去除，例如连续技能齐发的功能，现在最多也就是2～3个技能一起发出，而后续的技能则无法使用了，使用移动加速外挂的玩家在服务器中也比较难以见到了，更别说以前也不是很突出的攻击加倍的情况，基本已经灭绝。同时盛大也推出了多项打击外挂的举措，至于效果就要等等再看了。

时下大规模的对刷不存在了，小规模的对刷笔者个人估计短时间内依然存在，如果厂商不从游戏架构的根本上去解决这个问题，可能其他的举措都会收效甚微。官方的新版本中笔者看见了对于PvP机制上有所调整，那就是官方限制了玩家去对方阵营的活动，如果玩家去敌方阵营杀戮，数量累计到一定程度，这个人就会受到诅咒和天罚，效果分别是不能使用时光缝隙和无法复活、隐身等，这在一定程度上可以缓解去敌方阵营对刷的情况，同时对服务器中新人、小号阶级有一个很好的保护效果，毕竟屠杀新人也触碰到厂商的利益了。其实对刷还是很麻烦的，会出现欧比斯爆点的情况，又要计算时间周期，麻烦到不行，可还是有很多人乐此不疲，笔者确实无法理解。

有时候我们无法去苛责游戏厂商，毕竟外挂的使用和对刷的出现，那些使用这些不良外挂的玩家也需要承担一部分的责任。对于国内游戏市场的规范，厂商有不可推卸的责任，而作为期待玩高质量游戏、公平、有趣的玩家们，我们的路究竟在何方呢？

附录

笔者针对本文中所提到的关于外挂、对刷的游戏内现象，就此问题与三大公会的负责人进行了交流，采访的结果笔者总结如下：

SPEED神话公会负责人 烈火：

烈火对于外挂的态度是十分坚决的，即便是对于挂机外挂也是抱着一种坚决反对的态度。随后谈到了对刷的游戏现象，他提到了最近游戏中厂商监管力度有所加强，无论是封外挂与查封对刷玩家的行为。即便这样，对于公会中大量人员的流失，作为公会领导人他目前也没有很好的办法，他希望通过厂商从游戏内部机制与架构，从而解决游戏中存在的诟病，但他表示目前公会的注意力还是集中在《永恒之塔》这款游戏上。

KOK灭世狂舞公会负责人 天书：

天书对于外挂的态度是非常客观的，首先他也是坚决反对使用外挂，尤其是使用变态外挂，但是作为一个庞大军团的领导，他提出一个很客观的问题，那就是即便是他以身作则，同时约束公会中的管理层不使用外挂，但是作为任何一个大型公会，公会管理层都无法约束每一个会员不使用外挂，这是一个很无奈的现实情况。至于对刷来说，天书也期待游戏开发商从游戏本身架构出发，从根本上解决问题，同时加强游戏本身也应该对玩家个人在游戏内的个人行为，使用一定的科技手段监管起来。

珈蓝神殿公会负责人 极度贫血：

极度贫血首先介绍了他所在的黑暗之神服务器中，某些玩家使用外挂与玩家对刷的情况，从话语间可以看出他对《永恒之塔》游戏的喜爱程度，但也对厂商采取的措施力度感到不满。他认为服务器中使用外挂和对刷的玩家，还是有大批的逍遥法外，表示很不满意。对于服务器中人员流失的情况，他个人大胆提出合服的解决方式，将老区合并，然后再开新服，当然这也需要有详细的、各方面的考量才可以谈到合服，他认为合服最大的好处是可以聚集人气，从而达到减少人员流失的情况。另外他认为时下游戏中的副本还不够精彩，并对要塞战趣味被对刷行为冲淡而表示十分遗憾。

（本文仅代表作者言论，不代表本刊观点。）


传说中的隐身、变态外挂



无间炼狱

《敌后英雄》最新情报大公开



Homefront

类型：第一人称射击
制作：Kaos Studios
发行：THQ
上市时间：2009年10月
推荐度：★★★★


一堆“报废车辆”

从几年前的能源危机到现在还在持续的金融危机，全球各国似乎随时都在危机中度过，好在这些危机最终都没有更加恶化，不然我们现在的生活会怎么样？这些假设性的问题只有通过虚拟的游戏世界或者电影世界才能让人有直观的感受。Kaos Studios看准了这个主题，于去年就开始制作幻想未来的游戏——《敌后英雄》，不过一直到现在，才公布了游戏的详细资料。

完全颠覆现实的游戏世界

游戏的故事背景设定在20年后，虚拟了当时的世界由于朝核问题和极端伊斯兰恐怖主义的影响，美国已经不再是世界第一强国，主宰世界的是崛起后的欧洲联盟，但是由于常年的战争和各种危机的不断出现，世界大部分地区都处于动荡之中。游戏的主角是一名前美国士兵，他加入了地下反抗军，并试图生存下去，然后同占领了美国的侵略者展开游击战。

游戏中出现的地点，大部分将会是被破坏的美国著名地点。从目前公布的官方视频来看，游戏会从科罗拉多州开始，该州以落基山风光而出名，但是在《敌后英雄》中，那里基本上被夷为平地。然后随着游戏情节的深入，主角将向西而行，然后在太平洋海岸展开战斗。制作单位宣称，整个游戏节奏超快，中途不会有喘息，也不会有过场，所有的对话和情节事件都是即时发生，就像《半条命》系列一样。

突出战争残酷的游戏画面

因为游戏描述了未来的战争和动乱，所以制作单位为了提高游戏的可玩性和真实感，在画面上下了一番苦功。本作采用自主研发的“Venu”3D图像引擎，该引擎基于DirectX 10.1构建，并且具备软物理引擎。从公布的游戏视频和截图来看，画面很出色，随风摇椅的树叶、快速跑步带动地下翻滚的小碎石，这些细微的地方都刻画得非常到位。

制作单位为所有的NPC和敌人死后的尸体都专门做了模型，以此来体现战争的残酷。当用枪射杀一名敌人后，可以清楚地看到敌人尸体上的弹孔和从弹孔里不断涌出的鲜血，随着游戏时间的推移，当主角再次回到这个尸体旁时，可以看到尸体已经变黑变绿，呈现逐渐腐烂的状态。

大量可供玩家操作的载具

虽然是反抗军，但是玩家依然可以控制游戏主角来操作游戏中的多种载具，目前已知的有悍马吉普车、M2A2坦克、埃布拉姆斯轮式装甲车，根据制作单位的说法，正式版本里至少会有15种以上的载具供玩家操作，而且这些载具不只是现在世界的，也有未来世界的作战载具。

此外《敌后英雄》中的载具还一改其他同类型游戏中只会在受到攻击后受损，在一般的碰撞中不会受损的情况，如果玩家在游戏里操作着载具还是我行我素、横冲直撞不顾后果的话，那么也许敌人还没有出现，玩家的载具就已经成为“报废车辆”了。

紧张刺激的巷战

很多第一人称射击类游戏都有巷战，但是真正做好的没有几个，《敌后英雄》也想在这个方面有突破，所以特意聘请了西点军校的巷战战术理论教授来当游戏巷战部分的顾问。目前已知的情况是，当玩家在游戏里遭遇巷战时，敌人的战术会根据当前情况而改变，而不像在开阔地带那样一味地冲锋，敌人也会利用各种条件来隐藏自己并且伏击玩家。此外，当玩家控制游戏主角死守在一个建筑物群里不出去时，敌人还会采用地毯轰炸或者是直接炸楼的方式来杀死主角或是迫使主角走出建筑物来到开阔地带。


在游戏里，驾驶技术也很重要，不然小命不保

由于本作强化了载具的应用和提高了巷战的真实性和难度，《敌后英雄》应该会成为一款比较受欢迎的游戏。

电锯惊魂



S.A.W.

游戏类型：动作冒险
制作：Zombie Studio
发行：KONAMI
上市时间：2009年第四季度
期待度：★★★


电锯老祖设计的血滴子

如果你觉得《生化危机》中的僵尸大叔大婶们已经沦为慢吞吞靠近的移动靶，而《寂静岭》全程的压抑氛围毫无娱乐性可言，还是美式恐怖片的硬派风格带劲的话，那么此次KONAMI在旧金山发布会上公布的《电锯惊魂》游戏版足以引发你的期待。电锯杀人狂，是恐怖电影中的经典形象之一，并且在恐怖题材游戏中也有不少追随者，如《生化危机》4、5两作中的〞电锯老祖〞。这款同名游戏并不是对电影的改编，它将选取电影第一集和第二集之间的一段时间，并且会对当年第一部电影中的疑问进行解释。

更为硬派的《寂静岭》

游戏采用了《寂静岭》的基本模式：探索、解谜、战斗。玩家所扮演的角色正是在第一集中调查连环杀人事件的警探大卫·塔普（David Tapp），他被电锯魔击昏后带走，在醒来之后发现自己置身于一个完全封闭的精神病院之中，在探索过程中，会结识很多被关在这里的角色（其中不少人在系列电影中出现过）。原来这些被囚禁者都是电锯魔捕获的猎物，电锯魔为他们设计了为数众多的陷阱和谜题，并留下了指明逃出生天道路的隐藏线索，以满足其变态心理，不过若有人接近成功，电锯魔会毫不犹豫地亲自出马，将其一锯两截。

这些幸存者们在巨大的压力下也都变得精神极不稳定，玩家在冒险过程中会找到伙伴，也会遇到已经绝望，只是呆坐在角落中等待电锯魔带走他们生命的人，还有的人在电锯魔的蛊惑下变成他的帮凶。

在由美国开发组制作的《寂静岭——归途》中，KONAMI第一次尝试将这个以心理悬念为主的游戏硬派化，也取得了不少玩家的认同。在S.A.W.中，KONAMI希望继续这种尝试。

美式的谜题设计

在此次发布会上演示了主角被一个捕猎夹机关困住的陷阱，这个机关不仅是为了困住主角，更重要的是如果不及时脱困的话，就会被机关中伸出的电锯大卸八块。玩家需要根据屏幕中的按键提示进行QTE操作，并且还要操作方向摇杆来进行避让。另一些需要探索的谜题，设计得也很直白，如塔普需要打开一个安装有密码锁的禁闭室的大门，门旁的墙上歪歪斜斜地写着凌乱的字迹，玩家需要通过旁边的一面镜子，并站在一定的角度上才能看到密码的全貌。谜题和答案都被设置在同一个场景之中，只要认真探索就一定会找到答案，不会出现让玩家拿着道具到处乱跑的情况。

另一类由电锯魔设置好的机关，并不会给玩家有任何逃脱的时间，它们就像在《生化危机4》中那些突然倒塌的柱子、塌陷的地板那样，始终都是以突如其来的方式试图置人于死地。对于这些陷阱，同样需要玩家通过QTE按键反应的方式来脱险。如果场景中出现遇难者们凌乱的尸体，就暗示着这里会有危险存在。

KONAMI希望能够在今年的万圣节发布这款游戏，如果这款游戏的品质良好，自然是节日礼物的首选。


这个机关看上去就让人觉得十分恐怖


游戏的故事发生在一个精神病院中


又一台血腥的杀人机器

细胞分裂 断罪



Splinter Cell: Conviction

类型：动作
制作：Ubisoft Montreal
发行：Ubisoft
上市日期：2009年12月
推荐度：★★★★



"如何选择取决于你们"——预告片中费舍尔的最后一句台词

雪藏两年之久的费舍尔大叔在E3大展上高调展示，让我们看到了一种截然不同的潜入游戏表现方式，7月中旬，蒙特利尔工作室《断罪》（以下简称SCC）总设计师Maxime接受了国外某知名游戏网站的采访，从中我们看到了SCC风格转变的原因，以及在E3之后关于这款游戏的新信息。

费舍尔大叔的生猛一面

在E3演示中，我们看到向来慢条斯理，以不变应万变的费舍尔大叔，突然变得生猛无比，动作让我们眼花缭乱，在谈到这种大转型时，Maxime说道："我希望让玩家们感觉到自己在扮演山姆·费舍尔——世界上最顶尖的特工，而不是像我这样的普通人。我走路时很慢，我不会爬水管，而我就是想成为像费舍尔这样的角色，所以我在SCC上一个版本开发不下去的时候告诉团队，我要让费舍尔给人感觉像是一个掠食者，而不是一个老太太。"

不少玩家认为费舍尔在本作中高速、流畅的行动风格来自于电影《谍影绰绰》的杰森·伯恩风格，Maxime在访谈中表示，对SCC现在所展示的风格影响最大的，是《刺杀据点》（Vantage Point）中恐怖分子攻入美国总统藏身酒店时的那场刺杀戏，"闪电般的速度、寂静无声的行动风格以及流畅的视觉效果，在看过这部电影之后，我就知道SCC中应该带给玩家什么样的潜入战。"

正如RPG间谍题材游戏《阿尔法协议》对话系统中提到的"风格选择"所对应的3位特工——詹姆斯·邦德、杰森·伯恩和杰克·鲍尔，Maxime在访谈中也提到新版费舍尔的形象，是这3位姓名首字母缩写均为JB的特工的结合体，但他同时还补充道，"我还决定把费舍尔打造成一个身怀绝技，让敌人闻风丧胆，而自身的生活一团糟，已经到了'没有任何东西可以失去'地步的悲情人物，他距离绝望只有一步之遥，但他在彻底崩溃以前，将会爆发出自己全部的能量，进行放手一搏。"

老牌演员Michael Ironside依然会在本作中为费舍尔配音，除了他的声线演绎以外，Maxime特别提到了本作的字幕，也将注重对人物情绪的表现。正如我们在游戏中看到任务简报均是以投影片式的方式展现在我们面前，费舍尔与NPC以及敌人之间的对话字幕也会以这种方式进行表现。根据费舍尔的语气以及说话时的情绪，字幕会用加粗、抖动等效果来对特定的单词和句子进行特殊表现。此外Maxime还提到本作中不只会出现英语对话——在官方设定以及小说作品中，费舍尔能够熟练使用五国语言，但在游戏中，无论他抓住了哪国的杂兵问话，对方都使用带有当地口音的英语。在SCC中，玩家将看到费舍尔会使用外语与敌兵进行对话，目前已经可以确认本作中的费舍尔会使用西班牙语，不知道Ironside是否要进行专项的外语训练呢？

过场动画除了"看"以外，更重要的是让玩家实施互动操作

如果你熟悉Maxime之前制作过的作品，就会发现这名制作人非常反对游戏中加入大篇幅，且只能用于被动观看的过场动画。在E3上展示的"厕所拷打"视频中，那名倒霉的光头大汉（他是杀死费舍尔女儿的凶手）的脑袋，已经与厕所中所有硬质的物品亲密接触过N次。Maxime表示，我们所看到的都是玩家互动操作的产物。

本作的拷问场面，其灵感显然来自于FOX电视台《反恐24小时》中"小强"杰克·鲍尔最擅长的情报获取方式，而且由于场面过于暴力，游戏铁定会与18岁以下玩家无缘。整个复杂的拷打动作都是由手柄上的"执行键"来完成的，如果玩家一手掐住敌人的脖子，一手按住"执行键"，所看到的就是用拳脚来"撬开"敌人的嘴巴。我们在视频中看到的各种动作，都是依靠环境互动来进行的。整个场景中的物品被分为"水平"（如桌子、水池）和"垂直"（如镜子、木门）两种属性，将敌人移动到"水平"的物体旁进行拷打，费舍尔会抓住敌人的脑袋，然后朝物品上狠狠砸去，而"垂直"物品的互动效果，相信每一个玩家都可以想象得出来。

目前已知的剧情

Maxime在访谈中提到了E3上演示的关卡位于游戏的早期，也就是此次费舍尔行动的起点——马耳他岛。费舍尔在演示的最后找到了女儿之死的幕后元

凶科宾，费舍尔展示了一系列的胁迫动作，并且只问了一个问题："为什么要杀死我的女儿？"，但随后一群从天而降的特种部队队员突入现场，科宾只回答了一句："如果你要知道答案，跟着他们走！"，随后费舍尔放下了武器，高举双手。这股乱入势力头戴与费舍尔的标志性装备——"三眼幻魔镜"类似的夜视系统，但与他所使用的绿色不同的是，这群人的夜视镜发出暗红色的光。Maxime解释道，这群特种部队就是升级后的"第三梯队"，红色的"幻魔镜"，暗示3E组织在本作中已经站在了费舍尔的对立面上。费舍尔随即被自己的"老东家"逮捕，接下来的故事舞台将会转移到华盛顿，这说明期间费舍尔必然有一次惊心动魄的逃脱。

"标注&执行"系统的平衡性

给敌人进行标记，然后按下"执行键"，让费舍尔以闪电般的速度，"自动"将敌人扫倒，Mark & Execute系统在表演性十足的同时，也在玩家中引发了不小的争议，看上去这个系统就像费舍尔大叔的"必杀技"，它的出现会打破游戏的潜入氛围，让战斗的流程显得"傻瓜化"吗？对此，Maxime表示这个系统在制作组内部早已经经过充分论证，而我们目前所看到的，还不包括这套系统的具体工作方式。"从某种意义上来说，Mark & Execute技能在实施上要比一个一个'手动'消灭敌人还要困难。我们需要带给玩家的绝不是在看到一大堆敌人之后，玩家们会想到'又有一批送死鬼来让费舍尔表演速射特技'了，而是这样思考——'我已经标注好了敌人，但我应该在此时按下执行按钮吗？不不！我还要再为此等待和创造机会'，Mark & Execute并不是一个机械的按键过程，它体现着玩家的整体决策，但现在我还不能透露更多的关于这个系统的具体运作方式。"

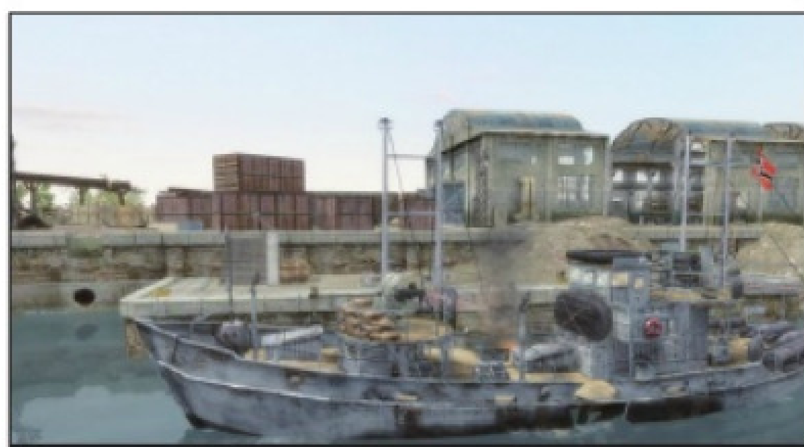
就目前掌握到的情报来看，SCC不仅将颠覆系列以往的陈旧面貌，而且还将给潜入谍报游戏带来一股全新的风格。Ubisoft在2008年中推出了相当多概念超前，但具体表现有待提高的作品，希望SCC在圣诞节期间推出的正式版，将会把惊喜延续到最后。

战场英豪
赤潮



Man of War: Red Tide

类型： 即时战略
制作： Best Way
发行： Aspyr
上市日期： 2009年第三季度
推荐度： ★★★★


让人想到了《兵临城下》的开头

特殊的战场 特殊的部队

二战中的每一场重大战役，几乎都被改编为了游戏——除了欧陆战场以外，太平洋战场也是近年来策略、射击游戏争相表现的一个舞台。《战争英豪——赤潮》（下文简称RT）是今年早些时候发行的《战争英豪》的资料片，与我们所熟悉的二战战场不同的是，RT将选择一个我们从来没有指挥或者扮演过的群体——前苏联红军的海军陆战队——被盟军称为"黑夹克"，而被纳粹德国称为"黑色死神"的虎狼之师。玩家将带领这支英勇的部队，开始黑海战役的流程，等待他们的将会是23场残酷的战斗。

试玩演示

作为一款资料片，RT除了将会加入一些新的作战单位外，这款写实类型的游戏还会加入更多基于史实的战役任务。如在制作组展示的一场战斗中，玩家将会在Malaya Zemlya之战中率领英勇的红军部队，保卫Leonid Brezhnev上校——也就是日后前苏联的领导人，他是这个任务成败与否的关键，而击退德军的疯狂反扑，也是获取胜利不可或缺的条件。

尽管这场战斗中苏军的兵力要超过德军，但Malaya Zemlya是一个非常大的地图，这使得守军的兵力被狭长的防线拉得过于分散，在敌人攻击的重点——北部和南部，德军形成了5：1的局部优势。当然，苏军也有自己的优势：首先是陆战队员们能够获得地形和工事的保护。其次，苏军可以在坚守一定时间之后，获得增援部队，从而作为战略预备队，随时填补防线中出现的缺口。最后，守军能够在视野和情报上拥有极大的优势，可以随时了解敌人的部署，调用远程炮火对集结中的敌人予以无情打击。

残酷的苏德东线战场中由于人力和武器装备的巨额损耗，双方的后勤系统均显得捉襟见肘，因此双方都有在战场上将缴获的，乃至轻度损坏的敌方战车投入使用的"习惯"。在RT中，这一特性也被忠实地反应出来。玩家可以指挥步兵来占领敌人遗弃的军械，并且可以命令工程兵对战损的军械进行维修（与《战争之貌》类似的是，所有损坏后的装甲车辆都不可能恢复到100%的完好度）。

《艾伦·维克》资料更新

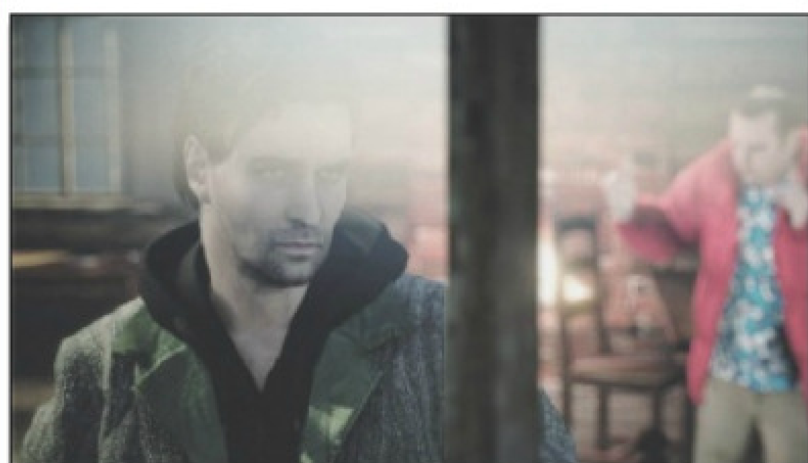


Alan Wake

制作：Remedy
发行：微软
类型：动作冒险
上市日期：2010年第一季度
推荐度：★★★★



尽管这并不像外界传闻的那样，是一款沙盘结构的恐怖冒险游戏，但在白天，玩家的活动空间依然有充分的保证



先进面部引擎以及动作捕捉技术的加入，将让我们欣赏到数字演员表演的魅力

自从《英雄本色2》之后，Remedy就从一线游戏开发商的行列中消失了。《艾伦·维克》（以下简称AW）早在5年前就已经宣布，但除了E3 2007年展会上公布的一些图片和零碎的信息外，外界对于这款迷雾一样的游戏知之甚少。也许是转投微软游戏工作室之后Remedy的开发经费状况得到了好转，在本届E3上以一个Demo来证明了这款游戏依然在开发之后，制作组再度公布了许多有价值的情报。

叙事方式

一直以来外界都认为AW是一款沙盘风格的恐怖题材游戏，有的游戏媒体甚至用“GTA惊悚版”来形容它，在此次公布的信息中，我们看到游戏并没有采用完全开放式的结构。游戏由一个线型的故事构成（但制作组承诺会有剧情分支以及多重结局的存在），关卡之间采用了电视剧的表现机制——冒险题材游戏的玩家应该对此并不陌生，除了Ubisoft去年推出的《迷失》游戏版采用了电视剧式的章节故事推进机制以外，我们还在次世代的《鬼屋魔影》中看到了这一手法的运用。每个关卡开始前，玩家都可以在“Last time on Alan Wake”的剪辑画面中（并不是美剧观众所熟悉的“Previously on Alan Wake”），了解到在上一个章节中上演的关键性事件，这些片段均是游戏根据玩家的实际操作录像剪辑合成的产物。

那么游戏先前宣传的“高自由度”又是怎么回事呢？先前通过的章节，其场景都会对玩家完全开放，玩家可以在章节管理画面中进入先前冒险过的任何一个场景，去寻找可能遗漏下的线索和物品，也可以重新开始游戏，就像我们在《生化危机5》中进行的“刷宝”操作一样。

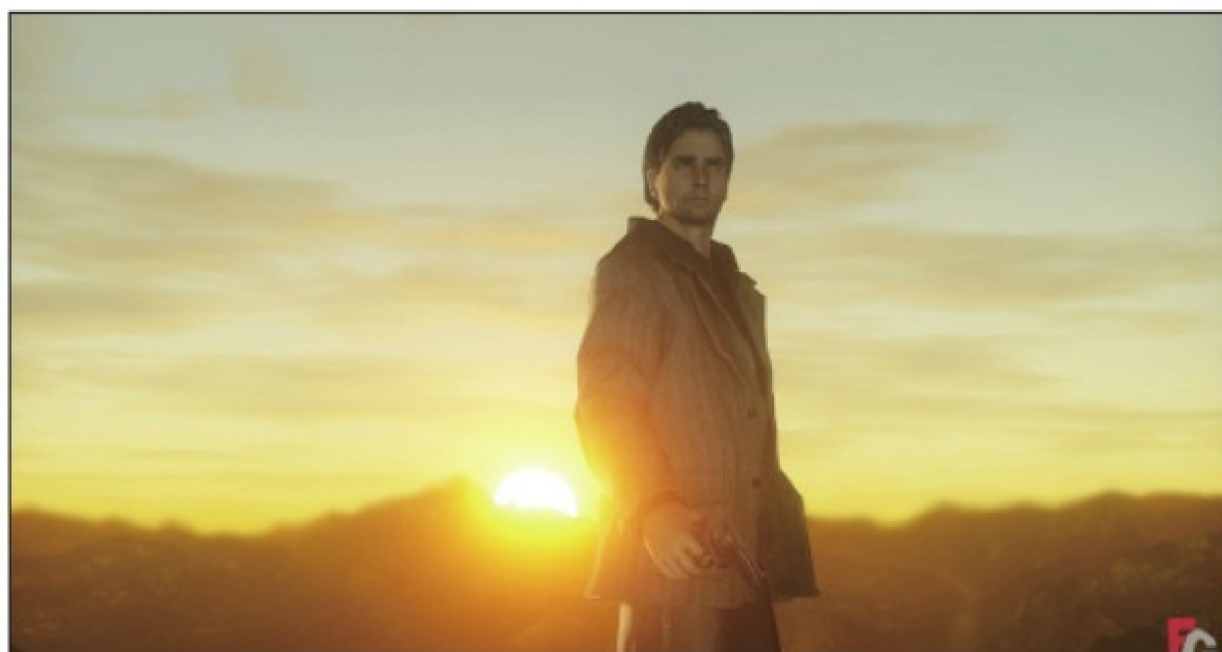
需要特别指出的是，AW的编剧正是当年《英雄本色》系列两部作品的编剧——芬兰作家山姆·雷克（Sam Lake），正如Max Payne是Max Pain（“最大的痛苦”，这正是主角佩恩的真实写照）的谐音那样，Alan Wake的缩写A·Wake，也正是“唤醒”一词（Awake）的谐音，不知道游戏的名称是否已经暗示了这是一款与《寂静岭2》类似的心理悬念作品，也许维克的背后隐藏着许多就连他自己都不知道的秘密和罪恶。



第一次来到小镇“光明瀑布”的维克，他还不知道自己要面对怎样的危险

与黑暗战斗

维克冒险的舞台是一个名为“光明瀑布”的小镇，这里会有真实的昼夜交替以及天气变化，在白天，维克需要调查妻子爱丽丝失踪的信息，而当黑夜降临时，真正的冒险才刚刚开始。黑暗就是维克最危险的敌人，《细胞分裂》中费舍尔大叔在黑暗中是绝对安全的，而如果维克深陷绝对的黑暗之中，他将很快死



夕阳西下，意味着维克的冒险要开始了

于非命。AW中的黑暗并不仅仅是一种环境明暗的状态，而是一种像瘟疫一样蔓延的邪恶力量。在没有照明工具的情况下，面对迎面而来的黑暗力量，维克需要尽一切可能阻止它的蔓延。在我们已经看到的一个演示片段中，维克进入了一家汽车旅馆，随后四周的黑暗力量开始向这里袭来，吞噬了沿途的路灯和维克所驾驶的汽车车灯所照射出来的光芒。维克需要快步进入旅馆，迅速关上门窗，打开一切能够开启的人造光源，避免自己被黑潮所淹没。

在黑暗中冒险，维克必须借助手电筒，手电筒不仅是一种照明工具，而且是维克最重要的战斗工具。在面对由黑暗力量控制的人类傀儡以及各种怪物时，维克需要先用手电筒照射敌人，取消它们身上的黑暗护盾，然后才能扣动扳机去消灭它们的本体。与《寂静岭2》中营造恐怖环境类似的是，维克的手电一次只能照亮前方很小的一片区域，因此在绝对的黑暗之中，玩家还必须通过听觉来给在这里游荡的怪物进行定位（看来没有5.1声道音响的玩家一定很难轻松应对这款游戏）。另一个我们所看到的“大规模杀伤性武器”不是机关枪，而是火焰，将其点燃之后，暗红色的光芒可以照亮维克周围很广的面积，被照射到的敌人身上会像暴露在阳光下的吸血鬼那样发出滋滋的声音，并且其表皮会开始蒸发。利用这一道具，维克可以快速让包围着自己的敌人们很快失去战斗能力。而如果玩家可以打开场景中的发电机，让一个区域瞬间变得灯火通明，那么就可以集中扑杀大面积的敌人。

惊人的视觉效果

AW是一款惊悚题材作品，而山姆·雷克的加盟，肯定会使游戏偏向剧情以及氛围感的表现，因此也给游戏的视觉效果提出了更高的要求。在游戏中，制作组投入了最先进的面部表情引擎，能够捕捉到人物内心变化在面部的真实反应，并且会加入一套唇部动作引擎，使得对白能够与人物的口型天衣无缝，玩家甚至可以看到数字演员们讲话时舌头的动作。我们可以从一个演示中看到NPC惊人的演出效果：Wake和自己的助手Barry（他是一个胆小怕事，对外界极端敏感的人）在一间小屋内躲避黑暗的侵袭，如果玩家操作Wake在小屋内乱转，你就可以在Barry的脸上找到焦虑和紧张的神情。如果打开电筒离开小屋，他会战战兢兢地紧随其后。而如果用加速跑甩开这个可怜虫，他则会在黑暗中吓得原地不动，大气也不敢出，如果用手电筒去照他，就可以看到Barry此时因为恐惧而极端扭曲的脸。

从目前我们看到的信息来看，这款游戏并不是《寂静岭》和《生化危机》的克隆，无论在叙事手法还是游戏方式的设置上都有许多亮点，看上去更像是以史蒂芬·金为代表的美式传统恐怖文学作品的互动化，期待这款游戏能够改变恐怖冒险题材游戏目前死水一潭的状态，本刊也将继续对这款游戏予以关注。


居然出现了水上飞机，这是否意味着我们要驾驶这个大家伙去冒险呢？

疾驰残影



■湖南 刻录光盘

Blur

类型：赛车竞速
制作：Bizarre Creations
发行：Activision
上市时间：2009年11月
推荐度：★★★★


加装了磁浮系统的车在高速行驶时产生的电磁效果

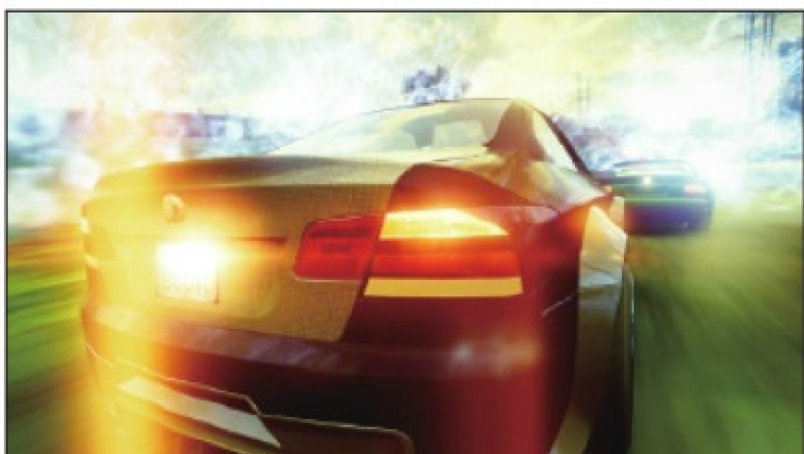
赛车游戏一直以来都是常盛不衰的，除了老而弥坚的《极品飞车》系列，中生代力量的《山脊赛车》和《科林·麦克雷拉力赛》以外，市场上还有各种新生力量。赛车游戏数量虽多，但是真正的精品却还屈指可数，Bizarre Creations在打造了大受欢迎的“Project Gotham Racing”以后，再接再厉推出了这款《疾驰残影》，下面就让我们来看看这款号称次世代的赛车游戏究竟有什么吸引人的地方。

完全真实的城市赛道

为了把《疾驰残影》打造成一款极度逼真的赛车游戏，制作公司为游戏添加的全部为实景赛道，这些赛道分布于现实世界中美国的洛杉矶、旧金山、英


模糊拖影效果


是电磁风暴来临了？还是外星人入侵？


游戏中凡是带光的效果都极具特色


现实中如果有这样的BMW那简直就太Cool了

国的Hackney和西班牙的巴塞罗那，并且这些赛道和赛道周围的建筑物全部采用最新的实景构图，在机器够强悍的情况下，游戏的场景就像从照片里还原的一样，不用出门，就可以狂飙到世界各地。

除了全部实景打造之外，Bizarre Creations公司还为《疾驰残影》的赛道设置了真实参数，让不同赛道的路面有不一样的情况，从而影响赛车的速度和悬挂等，比如在洛杉矶的柏油路赛车的感觉肯定不同于巴塞罗那的水泥路面。

具有“疾驰残影”效果的游戏图像

既然游戏的名字叫《疾驰残影》，那么画面肯定也要体现出这个主题，游戏采用了专门的光学变化技术来使得赛车在高速行驶过程中来表现车的灯光甚至是车体的残影效果，从而给玩家一种视觉上的冲击。从截图可以看出，在大部分情况下，都会出现这种“疾驰残影”的效果，所以有晕3D的玩家，玩游戏时可要小心了。

本作采用了基于DirectX9 API的图形技术，同时也加入了很多DirectX10的特效，之所以采用这样的“混血”版本是因为Bizarre Creations考虑到既要给游戏一个优秀的图像质量，又要照顾很大一部分电脑配置相对较低的玩家。虽然是混血的图像引擎，但光影效果却丝毫不差，无论是白天还是夜晚，玩家都可以体验到游戏出色的光影效果。由于游戏在多个地区展开，Bizarre Creations也透露根据地区和游戏进行主题的不同，光影效果的应用也会不一样，力求让玩家有每次进入游戏都是像在第一次玩游戏一样的新鲜感。此外，游戏拥有9段精美过场动画，由负责制作了《战争机器2》的动画工作室操刀打造。

采用加强版的“Ferrari Project”物理引擎

现在的赛车游戏，要是没有内置物理引擎的支持，肯定是Out了，所以Bizarre Creations同样也为《疾驰残影》加入了物理引擎。这套物理引擎是当初法拉利F1车队用于新赛车的电脑计算和模拟使用的物理引擎，在应用于商业开发以后，得到了众多汽车研发和生产厂商的采用，当然部分技术实力雄厚的游戏厂商也选择了这套“Ferrari Project”物理引擎，目前已知的有《疾驰残影》和《极品飞车——变速》。

在本作中，“Ferrari Project”物理引擎分为3个可以调整的级别，最基础的“Base Settings”和中间的“Normal Settings”都没有特殊的要求，玩家可以根据自己的需要自由选择，而最高等级的“Professional Settings”则要求玩家的电脑配置有经过认证的方向盘和脚踏板，以便更好地控制方向、油门和刹车。

刺激肾上腺素分泌的声效

赛车运动，除了那种速度的激情以外，最吸引人的就是那种令人热血沸腾的引擎呼啸声。为了让《疾驰残影》做到最好，Bizarre Creations和位于奥地利的AutoMix工作室（该工作室曾参与过电影《速度与激情》，游戏《山脊赛车》的声效制作）进行了声效开发方面的合作，让游戏里的声效效果全部和真实世界里的赛车一样，让玩家一听，就会快速分泌肾上腺素。

多样化的游戏系统

游戏里面的赛车有超过75%都是取得了真实授权的赛车，并且每部赛车都有一个自己专属的升级系统，玩家可以通过自己DIY的方式来改装和升级自己的赛车，目前已知的有像磁浮飞车一样的升级套件和循环氮气升级套件。

游戏里内置了一个类似Kudos的系统，通过这个系统玩家可以赚得点数来购买新车或者更新更强的升级套件。本作最高支持20名玩家同时联机竞速，同时支持4人屏幕分割画面，而且采用了Net Speed的网络数据发送模式，让多人联机对战时候保持充分的流畅。

独有的比赛照相模式，可以在比赛中任意抓拍游戏中的画面，在比赛完成以后可以把这些照片邮寄给对手或者是向广大的车手发出挑战。

这一次制作《疾驰残影》，Bizarre Creations投入了更多的精力和金钱，从目前已经公开的资料来看，《疾驰残影》也确实超过了自己的同门师兄《世界街头赛车》很多，现在我们只能希望等到游戏正式版上市的时候，其独特的“疾驰残影”不会让我们太过于头晕目眩。


完全模拟真实的赛道

天神下凡



■北京 Will

James Cameron's Avatar: The Game

类型： 第一人称射击
制作： Ubisoft
发行： Action
上市时间： 2009年11月24日
推荐度： ★★★★


空中优势在很多时候都是很重要的

在今年E3大展上，育碧展出了多款大作，其中除了一些传统热门游戏的续作外，还公布了一款结合了第一人称射击、动作和角色扮演的电影改编游戏——《天神下凡》，受到了玩家的热捧。该游戏由开发过《星球大战》系列游戏的Action操刀制作，此外为了保证游戏的质量，育碧还聘请了20世纪福克斯电影公司的团队加入到游戏的制作中。

由原著电影编剧操刀的游戏剧情

在游戏中，玩家来到一个完全颠覆人类想象的外太空星球——潘朵拉，这个星球富含当时的珍贵资源“Vis”，正是由于这些珍贵的资源，导致潘朵拉星球在玩家到达之前就已经开始“群雄逐鹿”了。再加上玩家一方的加入，让潘朵拉原本就摩擦不断的紧张局势瞬间爆发开来。

游戏中的主要冲突体现在潘朵拉的原住民Na'vi与穿梭于星际间寻找名贵资源的RDA财团之间，而玩家也被卷入其中。玩家扮演的是地球人杰克，是一个瘫痪的海军陆战队老兵，被政府拿来做人体实验，被改装成为一个约3米高的蓝色人造人。

千奇百怪的物种和复杂的NPC关系

在游戏中，玩家接触最多的是潘朵拉星球的原住民Na'vi和来自于地球的RDA财团联合卫队，此外，游戏中还会出现很多潘朵拉星球上特有的野生生物，这些奇形怪状的生物种类多得超乎想象，而且有联系的物种还可以通过进化和合体来产生新的物种，这样的设计完全和《孢子》有一拼。

游戏中会出现不少NPC，这些NPC之间都是互相有联系的，而且根据玩家当时的不同情况，NPC给出的信息也是不一样的，至于游戏最后的结局，官方从来没有明确的表示过，不过外界传言游戏会是多重结局。

美轮美奂的游戏画面

由于原著电影本身就是以大量的CG动画为主，所以Action在制作游戏时，在过场动画和中间场景的渲染方面，也采用了和电影很多相同的手法。在场景的构建上，游戏除了在电影的基础上构建以外，还增加了许多视野宽阔的地带，以便玩家进行激烈的大战。

游戏的图像引擎名为“Star Picture”，这是一款基于DirectX 10的3D图像引擎，在原有图形接口的基础上，加入了大量的PVFX（预渲染视觉特效技术），该引擎渲染的游戏图像除了一般的显示器以外，在显卡的支持下，也可以输出于3D显示器或者3D眼镜。从《天神下凡》目前放出的截图和视频来看，游戏的光影效果是非常出色的，光影的明暗变化清晰可辨，交战时射击和爆炸都可以直观地呈现出来。

游戏中还加入了物理特效的支持，在运行游戏的电脑硬件支持物理运算的情况下，游戏会自动开启“Vires Physical”系统，开启之后，只要玩家火力充足，其可见的事物都是可以被破坏的。

可以变换机甲和武器系统

本作中，包括主角在内的地球方角色都是被改造过的巨型人造人，除了身材庞大外，几乎每个人造人都有自己的机甲，这些机甲的功能大不相同，有追求厚实的防御性机甲，有追求速度的轻薄型机甲等，玩家在游戏里，通过特定的条件也可以更换自己的机甲以获得不同的机甲性能。

游戏中的武器种类也非常多，但本作并不是像以往的同类型游戏那样，只要拿到终极武器，那就什么问题就解决了。在《天神下凡》里，为了体现术业有专攻的思想，玩家需要在不同的情况下使用不同的武器，否则将很难完成任务。


游戏中到处充斥着奇形怪状的外星生物

虽然《天神下凡》没有多少独特的创意，但是其在前人的基础上把原有的东西全部完善化了，再加上原著电影的同期造势，相信游戏在发布时还是会受到广大玩家的欢迎的。

上市游戏热报

■晶合实验室 哲男

前言： 本期推荐《德军总部》和《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》《猴岛故事第二章——螺旋礁围攻》3款作品。前二部都是豪快打作，而第三部则是卡通风格的冒险故事。3款游戏均属精品，不可错过。

德军总部
Wolfenstein

本作中玩家会和德军们进行对抗，但是科学的进步让德军拥有了新武器，甚至可以说是变种的生化武器。这些怪物们变得异常强壮且难以对付，让玩家不得不进入尸幕世界来取得更有力的攻击方式。在尸幕世界中，部分场景物件将会转变成洞口，好让玩家能够踩踏、射击，或是扔颗手榴弹进去。而使用收集到的“尸幕能量”，还能控制时间，大大增加玩家们在枪林弹雨下的喘息时间。武器选择方面与前作比起来则更为丰富，包含冲锋枪、无瞄准镜步枪、加德林机炮，和固定式机关枪等。但是随着游戏的进行，收集尸幕能量所转化成能源的高科技武器将会成为战斗的重心，例如能蒸发敌人血肉的重力枪等。

制作厂商	id Software, Raven Software
游戏发行	Activision
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年8月19日



推荐度：90

蝙蝠侠——阿卡姆疯人院
Batman: Arkham Asylum

扭曲、诡异、疯狂的画面加上现代美术技法，充分表现出了各个人物恶梦般的内心世界。一贯以英雄形象出现的的蝙蝠侠这次连正脸都没有，他的形象完全是一个飘忽的黑影，仿佛他的人格正是如此。蝙蝠侠的主要对手是由Joker控制的疯狂打手。玩家要做的就是打赢一波又一波的敌人，能使用的有连续攻击、反手攻击，并且要学会利用周遭环境中所有可以利用的物品。当然蝙蝠侠可以利用黑暗的环境偷袭敌人，还有他腰带里的那些高科技玩意儿也一定要善加使用。

制作厂商	Rocksteady Stud
游戏发行	Eidos Interacti
游戏类型	动作
上市日期	2009年9月4日



推荐度：90

全向战争
All Aspect Warfare

《全向战争》本身是一款射击游戏，你可以在第一人称和第三人称之间切换，游戏的场景就是剧情中提到的敌对星球，整个游戏区域有400平方英里大小，而且十分荒凉。游戏中会有陆地、空中和海上战斗，有20多种第一人称的大规模杀伤性武器，还有一些以第三人称视角控制的装备。

制作厂商	3000AD, Inc.
游戏发行	3000AD, Inc.
游戏类型	射击
上市日期	2009年8月19日

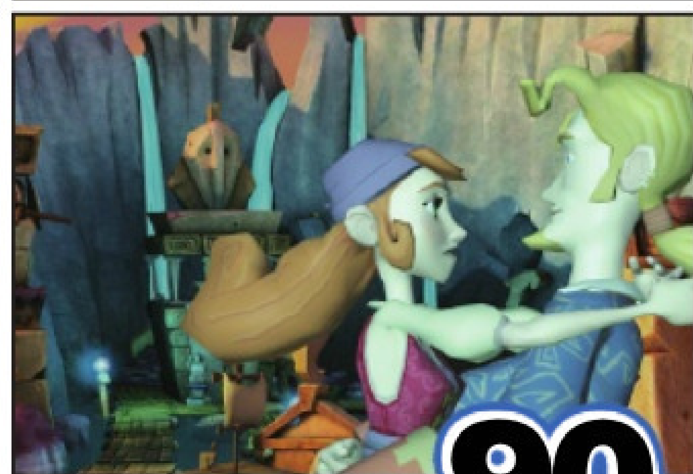


推荐度：80

猴岛故事第二章——螺旋礁围攻
Tales of Monkey Island Chapter 2: The Siege of Spinner Cay

本作继续第一章《啸鲸起航》的故事情节，“伪海盗”Guybrush必然把他的妻子Elaine从“不死海盗”LeChuck手里救出来，并且成功阻止了病毒肆虐加勒比。有高手3小时通关，想来必是对此系列心怀大爱，并且英文水平出众……不过相信多数玩家还是更期待汉化版本的出现……

制作厂商	Telltale Games
游戏发行	Telltale Games
游戏类型	冒险
上市日期	2009年8月21日



推荐度：90

叉车模拟2009
Forklift Truck Simulation 2009

玩家在游戏中的工作就是在各种环境下处理不同的任务，比如限时为卡车和火车装卸货物，或是将货物运送至仓库储存等。游戏中包含3种不同特性的叉车，6个任务，另外游戏还带有教学模式，以便玩家快速上手。

制作厂商	Astragon Software
游戏发行	Excalibur Publishing
游戏类型	模拟
上市日期	2009年8月21日

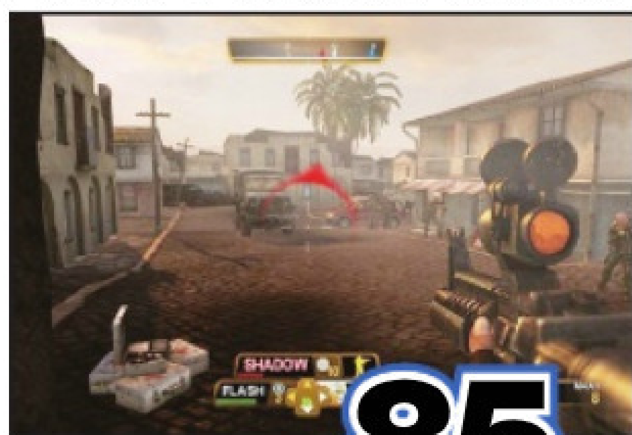


推荐度：75

乌鸦小队——藏刃行动

Raven Squad: Operation Hidden Dagger

这是一款以近未来为背景的游戏作品，玩家可以同时体验到即时战略和第一人称射击两种游戏类型的乐趣。玩家可以操作两组坠落在亚马逊丛林的佣兵小队，与普通的射击游戏不同，玩家在作战之前要好好进行作战安排，充分考虑小队中8名成员的不同能力。游戏时玩家可以在战略和射击两种作战模式中自由切换，只有熟练掌握两种作战模式，才能在险恶的丛林中生存下去。



制作厂商	Atomic Motion
游戏发行	Evolved Games
游戏类型	射击
上市日期	2009年8月27日

推荐度：85

农场经营2009

Farming Simulator 2009

游戏中，玩家将化身为年轻的农场主，在乡下体验着真实的农场生活，每天都为提高农业产量而努力工作。你会拥有很多的车辆和农田，并能在4平方公里大的宽阔岛屿上自由探索。玩家可以通过卖出收割的农作物来挣钱，并用以购置高性能的拖拉机等农业机器，这都能提高效率。对于每日变化的天气、作物的行情都应给予高度重视，在种植4种农作物时需要倍加留意均衡养育，不能偏重一种作物而荒弃另一种作物。在游戏中，我们能看到7种拖拉机、4种联合收割机，超过20款的播种机和自动装货式小型手推车等农业机器——快来体验“汗滴禾下土”的辛苦吧。



制作厂商	Astragon Software
游戏发行	Zoo Corporation
游戏类型	模拟
上市日期	2009年8月21日

推荐度：75

卡车赛手

Truck Racer

本作的车型是大家平时不常驾驶到的卡车，包括消防车、大脚车、大货车、装甲车、好莱坞置景车等在内共8种，8人竞赛时每人都驾驶不同种类的车辆。赛道遍及8个国家，共8条，白天和夜晚比赛有相应的环境变化。单人模式包括竞速、挑战和特技竞技场，多人模式支持2人同乐。



制作厂商	Nordic Games
游戏发行	Nordic Games
游戏类型	竞速
上市日期	2009年9月4日

推荐度：75

隐藏之秘——白宫

Hidden Mysteries: Secrets of The White House

这是GameMill Entertainment发表神秘视线类系列游戏《隐藏之秘（Hidden Mysteries）》的最新作品，这次玩家将有机会进入美国总统官邸白宫探索表象之后深藏的秘密。游戏画面为写实风格的图像绘制，整体效果细致精美。以白宫作为游戏的主环境，其表现效果威严而庄重，玩家可在游戏的同时欣赏到豪华气派的建筑和充满异域艺术气息的房间装饰。游戏中包括丰富的场景环境，数十个关卡和聪明的小游戏，在获得娱乐的同时还将了解到总统官邸的秘密。



制作厂商	Spark Plug Games
游戏发行	GameMill Entertainment
游戏类型	解谜
上市日期	2009年8月22日

推荐度：75

攻角

Angle of Attack

玩家可使用4种负载战斗机作战或是参加任意的即时行动，每种飞行器都具备独特的空气动力学性能与武装系统，提供了出色的反复游玩价值。操控方面不存在过多的花样和无用的控制台噱头，全3D驾驶舱，先进的未来航空电子设备和武器运载系统提供给爱好者所期望的完全沉浸其中的空战。游戏中还会出现日夜交替与气候变化，这些对于玩家的飞行控制都会产生一定的影响。情境意识对于战斗生存至关重要，需要玩家用心把握，同时也可以从探索中找到无尽的游戏乐趣。



制作厂商	3000AD
游戏发行	3000AD
游戏类型	射击
上市日期	2009年8月19日

推荐度：80

疯狂农场3

Farm Frenzy 3

在世界五大洲建立5种农场也就是五大关卡，不断完成任务进入下一关，得到更多钱可以买更多更好以及功能更全面的农场装备。游戏的基本玩法十分简单，养鸡、鸭、羊、奶牛、毛牛等各种牲畜，赚钱达到过关要求即可。有猛兽来袭就狂点钉笼子，还可以把猛兽装起来卖掉，养狗可以防猛兽，猫可以捡物品，点水井再点土地就可获得草地给牛吃。



制作厂商	Alawar
游戏发行	Alawar
游戏类型	模拟经营
上市日期	2009年9月1日

推荐度：70

新势力的崛起
——德国科隆游戏展（Gamescom）掠影



■重庆 Jump

前言

8月如火。欧洲大陆、德国、科隆、24.5万名观众、全球最大的游戏展销会之一。这就是Gamescom 2009。

科隆是一座美丽的城市，莱茵河静静流淌，令人眩晕的哥特教堂高耸入云。这是德国最古老的城市之一，却又以新兴的国际展会活动闻名世界。历史的沉淀和简洁的现代建筑交错，仿佛时光交织。从HBF（中央火车站）一出来便能看见著名的科隆大教堂，壮丽的景色令人屏息驻足。科隆是一座容易使人有些混淆显示与幻想界线的城市，复杂的气质中却又透露出德国人特有的严谨和秩序感。



GC2009会场外

Gamescom展位于科隆会展中心，搭乘地铁可以很方便地到达。会展中心的规模令人惊讶，Gamescom一口气包下了10个展厅，4个展厅是商业厅，6个展厅对普通游客开放。饶是如此，海量涌入的玩家还是将6个展厅挤得水泄不通，如此人山人海的景象放眼整个ACG界恐怕只有日本的Comiket才能相提并论。热门游戏的试玩等上数个小时是常态，普通游客想在一天之内光走马观花地逛遍所有的展厅都是一件辛苦的差事。

场外场内的Cosplay，水泄不通的展台，来自全球各地热情奔放的玩家，甚至空气中弥漫的汗臭味道都提醒着我们，Gamescom是非常典型非常纯粹的游戏展会。比起近些年愈发沉闷的E3，Gamescom更自由、更随意，也更像是属于玩家的盛大节日。

Game Convention的精神继承展会

Gamescom算是Game Convention的精神继承展会，举办地都在德国，连缩写词也都是GC。Game Convention自2002年开办以来已有7届历史，展会场馆在著名的展会之都莱比锡，以前也被国内媒体称为莱比锡游戏展。莱比锡游戏展这些年来虽偏居欧洲一隅，但地处经济发达游戏文化独特的德国，自身定位为大型游戏展销会的莱比锡游戏展一直立足于吸引更多的玩家参加，并逐年扩大规模，影响力也日益拓展。2002年的第一届莱比锡游戏展接待了8万名玩家，展会面积达到了3万平方米，起点不俗。而经过多年的经营，到了2008年，莱比锡游戏展创纪录地接待了超过20万名游客，展会面积也达到了惊人的11.5万平方米，平均两年规模就要翻上一番。


现场的Cosplay大会盛况


处处的拥挤显示出玩家的狂热


现场的Cosplay，呃，右边那位大妈精神可嘉


科隆大教堂外市景

不断扩大的规模虽然让主办商和商家笑逐颜开，却也带来了一些相关问题。首当其冲的就是莱比锡的地理位置和城市规模问题。位于德国东部的莱比锡虽然是闻名遐迩的文化名城，但交通却算不得便利，城市规模也偏小，总人口只有50来万，展会期间大量涌入莱比锡的游客不得不面对困难的饮食住宿条件。莱比锡的硬件条件制约了游戏展的机会发展，面对每年疯涨的游客数量和越来越多的参展厂商，GC主办方之一的BIU（德国联邦互动游戏软体协会的德文缩写）毅然决定转在交通便利的大城市科隆举办新的游戏展，科隆游戏展Gamescom于是应运而生。

Gamescom继承了莱比锡游戏展Game Convention欧洲最大游戏展的名头，今年Gamescom的规模再一次扩大，24.5万的参展人数规模已然数倍于E3巅峰时期的7万人，也把东京游戏展历史最高的20万参展人数的记录甩在了身后，一跃成为全球参展人数最多展馆面积最大的游戏展销会。解决了基础设施的瓶颈问题，科隆游戏展明年有望继续狂奔，欧洲广阔的游戏市场和狂热的游戏氛围令人赞叹。

发布会实录

往年的莱比锡游戏展之所以规模盛大却在影响力上始终不如北美的E3，这和北美本身是电子游戏界的中心有关，也和莱比锡电玩展本身缺乏重量级的业界发布会有关。尽管参展观众人数创下历史记录，但各大游戏厂商对待今年Gamescom的态度仍有些“不愠不火”。在长达一周的展会期间只有索尼、微软、EA等寥寥数个巨头举行了还算像样的新闻发布会。一贯重视欧洲市场的索尼发布会算是最有诚意的，不仅继续规划着索尼PS系游戏机往后的发展路线，发布了几款大作，并且公布了重磅消息：PS3游戏主机的苗条型号PS3 Slim。

EA：我们仍然是业界老大

最近这一年里，业界大鳄EA一直过得不太痛快。先是收购TAKE TWO失败，然后又遭遇经济危机不得不大裁员并且合并工作室。面对动视暴雪甚至UBI的直接竞争，EA显得似乎有点力不从心。但巨头毕竟是巨头，EA这么多年来赖以成功的强力特技就是极强的自我调整能力。来到传统核心战场欧洲，EA迫不及待地在开展前一天就率先召开新闻发布会，标志了这位业界巨头卷土重来的决心和气势。

要总结EA的发布会只需要一句话就够了：大作轰炸，更多的大作轰炸，令人眼花缭乱的大作轰炸。积蓄了大半年的力量，EA毫无保留地亮出了磨尖了的爪子和獠牙，从Wii主机到PC，从健身游戏到MMORPG，EA一口气抛出去一长串令人目眩的名字。

率先登场的是专攻非游戏玩家群体的《EA体育活力健身》，吸取了之前在Wii平台上的失败经验，Peter Moore索性在“健身主机”上推出彻彻底底的健身游戏。和市面上现存的其他健身游戏相比，EA健身更注重长效健身计划和多样化的健身项目：要完成游戏的健身挑战，玩家至少得花上6个星期的时间每天完成计划中的锻炼项目。而例行公事的FIFA 10本次公布了更多的玩家自定义选项，整合了照片识别功能，EA希望此举能够为本作的核心游戏模式“一球成名”和“11对11”带来更有带入感的游戏体验。

之后便是海量大作发布会潮了——《战地——恶人连2》和《但丁的地狱》将在2010年初上市，而在E3上拿奖拿到手软万众期待的音乐动作游戏《野兽传奇》（Brutal Legend）则在9月17日就会推出试玩Demo。Bioware则拿出了蓄谋已久的星战MMO《古共和国》，比起E3时的试玩演示，这款野心勃勃的网游又有了更多的进步。加上将在年底



《摇滚乐队——Beatles》体验一把成为摇滚巨星的感觉



EA展台特供：《孤岛危机》定制纳米作战服

推出的《模拟人生3——世界冒险》《龙腾世纪》《质量效应2》和《极品飞车——变速》，EA今年绝对是卯足了劲向其他厂商示威：看吧，我们仍然是游戏业界的领军巨头！

索尼：好戏才刚刚开始

比起6月份E3发布会时只能依靠大量第三方跨平台作品和见首不见尾的“雾件”游戏支撑台面的窘境，数月过去，参加Gamescom的索尼可是有备而来。和毫无看点的微软发布会形成鲜明对比，这次SCEE一反一贯玩弄数字游戏和播放CG吓人的姿态，整台发布会诚意满点爆料不断。不耍花枪，不玩太极，此次索尼带来的全是实打实的现货。欧洲可谓索尼PS3的主场。全球出货2300万台的PS3有超过1000万台都是卖到了欧洲，几乎占了索尼次世代市场的半壁江山。所以对待这场欧洲主场的游戏盛会，索尼也希望抓住机会稳固根基深化影响。

安德鲁·豪斯，索尼欧洲CEO登台拉开了索尼Gamescom发布会的序幕。这位新任总裁对大部分玩家和媒体来说都是一张新面孔，他最著名的论调是“Wii用户最终都将转投PS3阵营”。整台发布会上他也不断巩固着这个调调，明确表示索尼的PS系游戏主机并不是单纯所谓“核心向”产品。面对台下的销售代表零售商代表和渠道代表，安德鲁不断强调索尼是一家不断革新和改变的公司。在回顾了PS家族游戏机辉煌的过往和渲染了销量仍然走强的PS2以及PS3、PSP联动的美好未来后，发布会终于进入了正题：好戏才刚刚开始，PS3即将发力。

按照展销会的惯例，媒体发布会的前半段是例行公事的“生意时间”。雄伟的柱状图和数据分析图表忽悠着有生意往来的客户。常青树PS2的销售状况，PS3的潜在用户群体以及PSN的联网率商机这些事儿和我们没什么关系，这段且按下不表。前面说了，安德鲁十分坚信PS3能争取到由Wii接触游戏的轻度玩家。他的理由如下：在PS2时代，不少消费者是把PS2当作DVD播放器来购入的。PS3有理由靠着搭载的蓝光光驱争取到非玩家群体。其二，社交游戏和客厅游戏的概念并不是任天堂首创，早在PS2时代，索尼就有了Eye Toy和SingStar这样的游戏概念，索尼的游戏机从来并非只对核心玩家而设计。当然，PS3将继承并拓展这一理念。从最初公布概念至今已愈两年的Playstation Home是本次发布会的重头戏之一。虽然早在去年圣诞假期档PS HOME就已经上线，但其表现并不尽如人意。用户对其的批评主要集中在社区功能不完善，速度不够理想两点上。为了改变用户这种“PS HOME没太大的存在意义，纯属画蛇添足”的看法，PS HOME将在秋季迎来第一次大革新。除了在细节上有更多进步，PS HOME中还特别增加了SingStar空间，在这个貌似虚拟KTV的空间里，玩家随时可以一展歌喉。EA SPORTS、inFamous等大作游戏也纷纷进驻PS HOME空间，玩家可以在这些定制空间中与其他玩家进行交流、对战和互动。除此之外，索尼官方宣布与知名汽车企业奥迪进行合作，在PS HOME中加入了奥迪空间。除了展示奥迪公司最引以为傲的各个名车，玩家的虚拟人物还能乘上这些名车试驾。这也意味着PS HOME定制空间的商业前景正被非游戏界的厂商所看好。

索尼针对PlayStation Network的主要改进方向是为用户提供更丰富的网络媒体功能和网络社交功能。包括将影音地带VidZone带到欧洲，VidZone提供了海量的音乐下载、整合高清电影播放和下载等功能。此外索尼又宣布与美国漫画界巨头Marvel（金刚狼、蜘蛛侠、钢铁侠、绿巨人等漫画）合作，在PSN上推出数字漫画业务。用户能通过PSN将Marvel的正版漫画直接下载进PSP，然后通过官方软件Digital Reader来欣赏漫画。

说了半天非游戏下载内容，安德鲁终于话锋一转将发布会主题带回了游戏上。PSP将在2009年迎来大作潮，众多知名大作，如《机车风暴》《小小大星球》《洛克洛克》和《审判之眼》都将在年内在PSP上推出新作。即将上市的大作还有《铁拳6》《刺客信条》《潜龙谍影——和平漫步者》等，小岛秀夫在多个场合都强调这款掌机作品是MGS的正统续作。在这些大作轰炸的眩晕感中，压轴大戏自然是《跑车浪漫旅携带版》。为了在欧洲推广PSP Go，欧洲区首批入手PSP Go的玩家将能通过网络免费下载这款掌机超大作。当然我们都知道掌机并不是只靠大作轰炸就能赢得玩家和市场，和直接竞争对手任天堂DS比起来，休闲游戏的匮乏一直是PSP的致命伤。毕竟掌机游戏很多时候扮演的都是移动中随性娱乐的功能，往往并不太适合长时间玩所谓的大作。吸取了之前的教训并从苹果的App Store和微软的Live Arcade游戏的成功中汲取了经验，索尼本次隆重推出了PSP Minis游戏系列。这些迷你游戏一反PSP原本的“掌机大作”理念，开发商来自世界各地，既有印度独立游戏制作人，也有之前专门为手机制作游戏的俄罗斯游戏开发商。这些游戏中我们看到了《俄罗斯方块》《魂斗罗》《宇宙巡航机》之类经典FC游戏重制版的影子，也不乏塔防、FLASH ACT、FLASH生存等热门Web游戏，它们的共同特征只有一点：随时开始，随时放下。



索尼展台的奥迪跑车，这实际上是GT5的试玩驾驶舱

配合PSP Go的上市和PSN的继续完善，参考过往的成功案例，索尼的PSP Minis没有理由不获得成功。

和PSP平台大作频发全面出击的盛况相比，PS3平台并没有什么新鲜大作的消息。《战神3》《神秘海域2》和《跑车浪漫旅5》都是早已公布多时的游戏，索尼在展台上提供了这些游戏的试玩，所以发布会上索性播片了事。发布会宣传的重点是《暴雨》（Heavy Rain），这款野心勃勃的游戏除了令人赞叹的视觉效果外还有着深邃的游戏内涵，从目前的演示片段来看，《暴雨》应该是游戏电影化表现的再一次进化。为了突出暴雨的演示效果，众多大作纷纷为其让道，可见索尼对这款作品的信心。

在发布会的最后，平井一夫终于登上了演讲台，索尼娱乐总裁再次证明了索尼果然是这个星球上产品保密工作做得最差的厂商：之前沸沸扬扬传了一个月的PS3轻薄版PS3 Slim如期发布。平井给在场的听众玩了一把黑色幽默：这台史上首次亮相的PS3 Slim其实在展台上一个显眼位置的柜子里摆放了已经很长时间了。和PS3 Slim一起公布的还有旧版PS3降价的消息，PS3最后的冲刺已经开始了，不知道最直接的竞争对手微软这次会如何接招呢？

微软：昏昏欲睡的说教



微软展台和他们本次的发布会一样的平淡无奇

提到微软发布会，诸位的第一反应恐怕是：极其奢华的排场、众星捧月的表演、无数大作轰炸以及打击对手阵营的游戏大作跨平台。但不知是微软不重视欧洲市场还是新近升任微软娱乐欧洲总裁的彼得·莫里扭克斯以权谋私，本次Gamescom的微软发布会几乎搞成了狮子头工作室和《神鬼寓言3》的发布专场。没有暖场也没有阵仗，业界知名“江湖骗子”莫里扭克斯直愣愣的站到台上就开始了冗长的演讲。《神鬼寓言3》的公布也算是个重磅消息，但操着英式英语的莫里扭克斯在台上从头到尾碎碎叨叨的唱着独角戏，从画面设定谈到音乐，又从AI谈到系统，死气沉沉的语气配上漫无边际的扯淡，台下一帮听众昏昏欲睡苦苦支撑了半个多小时才终于得到了解脱。整台发布会没有大作演示也没有明星登台造势，甚至提也没提之前炒得火热的Project Natal新生计划，只有莫里扭克斯孜孜不倦对听众一遍又一遍地洗脑，东拉西扯却又压根儿没展示出什么实际的内容，这简直是非主流。财大气粗的微软向来是排场的代名词，这怎能搞出个这么寒碜的发布会来？

本届Gamescom的EA攒足了力气要好好造一番声势，除了大作轰炸的发布会，EA的展台也是极尽所能的排场。展台上悬挂着整个场馆最大尺寸银幕，滚动播放着各个大作的预告片。笔者很惊喜的在预告片中发现了《命令与征服4》的影子。展台一角的玻璃柜里存放着一个等比例的《孤岛危机》纳米作战服模型，金光闪闪的盔甲引得玩家议论纷纷。《极品飞车——变速》排出了三块大屏幕加方向盘的模拟驾驶室。Brutal Legend试玩状况火爆，《质量效应2》和《龙腾世纪》的试玩机前也都排起了长龙。不过这些都比不上亲自登台演奏一把《摇滚乐队——Beatles》来得爽快，硕大的舞台、迷幻的灯光、震耳的音响、台下欢呼的人群，真正的摇滚巨星体验，这简直太酷了。

索尼也有一个很酷的展台，首先映入眼帘的便是战神奎托斯的巨幅海报，儿童不宜。如果没有体验《跑车浪漫旅5》的真实试驾舱，那Gamescom算是白来了。索尼将力回馈座椅和仿真驾驶套件塞进了一辆奥迪真货跑车里，玩家得以坐在奥迪跑车里试玩万众期待的《跑车浪漫旅5》。一贯以“真实驾驶体验”著称的《跑车浪漫旅》这次扮演了一次真正的驾驶模拟器，这可比Forza和《极品飞车》的显示器拼盘点子高明多了。《暴雨》是本次索尼演示的重点，令人惊讶的画面仅仅是表象，制作人不断强调玩家将在这款作品中面临着极其艰难的道德抉择。“为了拯救所爱的人，你究竟能走多远？”《暴雨》是一款关于罪恶、仇恨、牺牲以及救赎的故事。4名角色，4个完全不同又相互关联的故事，玩家的选择和与周边环境的互动会影响整个游戏世界，伴随着游戏的进行，游戏世界会相应的成长和改变。这样的叙事

展厅厂商展台流水账以及最受欢迎的游戏

和Gamescom差不多的时候暴雪在大西洋另外一头的北美阿纳海姆开着自家的暴雪嘉年华，欧洲这边的宣传也是不遗余力。暴雪的展台不算最大，但人气极高气氛热烈，人流量绝对惊人。黄金双枪《星际争霸Ⅱ》《暗黑破坏神Ⅲ》双双出展，排队试玩的玩家队伍在展台周围蜿蜒了三圈。《魔兽世界》在欧洲有着惊人的粉丝数量，暴雪特意请来了欧服著名公会Ensidia（由Nihilum和SK-Gaming合并而来的全球第一WoW公会）进行团队副本挑战全程现场直播，驻足围观的人群一度堵死了展台周围的场馆通道。Ensidia在大屏幕上一路轻松闯关，台下的粉丝欢呼也是一波高过一波，这成了整台Gamescom展会最热闹的一角。暴雪现场贩卖的纪念品除了老款式的T恤纪念衫、棒球帽和塑料玩偶，还有特制的《魔兽世界》音乐原声大碟限定专卖。



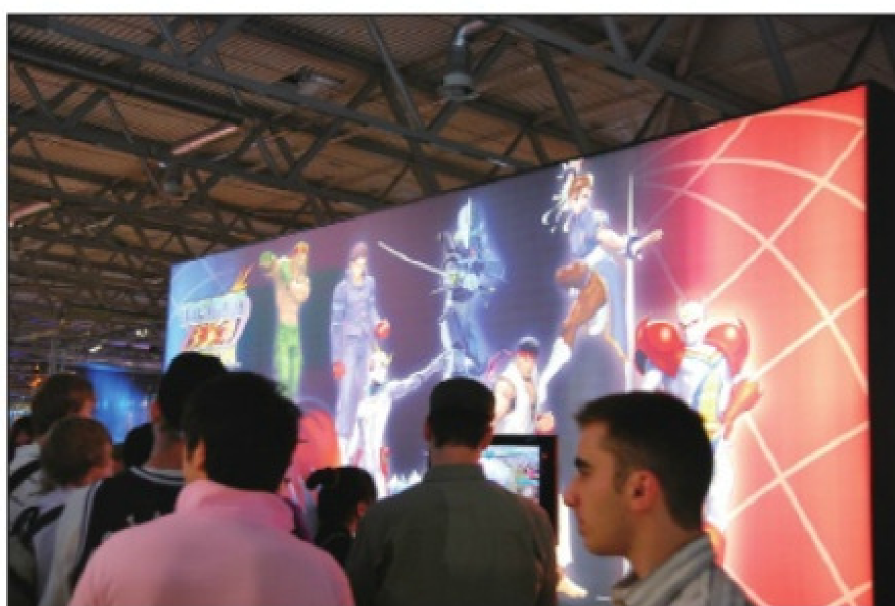
任天堂的展台布置很别致，但号称健身机的Wii却受到了冷遇，很少有人愿意驻足试玩一番



大菠萝3是展会最具人气的游戏之一


暴雪现场Raid的展台人头攒动


大屏幕上Ensidia顺利闯关，台下的观众欢呼不断


CAPCOM低调的展台，经典乱斗游戏TVC虽然广告牌很大，但似乎受众不广

结构和游戏方式让人想起了世嘉的满分神作游戏《428——被封闭的涉谷》，后者被称为音响小说游戏的标志性作品，《暴雨》则有点成为音响电影游戏未来标准的意思。这款作品引起了玩家和媒体的广泛关注，可惜本作没有发行PS3平台之外版本的计划。

其他日系厂商在Gamescom上普遍比较低调。神谷英树的《猎天使魔女》仅仅在微软展台的一角摆放了几台试玩机，受关注度也一般。KONAMI的展台不大，巨幅的“实况”海报显示出了这家老牌日厂的宣传重心。试玩机也几乎是清一色的《职业进化足球2010》，不大的一块显示屏反复播放着《潜龙谍影——和平漫步者》的演示动画。CAPCOM的宣传重点是《怪物猎人3》和《Tatsunoko vs Capcom》，前者在欧洲有着为数不少的受众，而作为经典乱斗游戏续作的《TVC》似乎并不怎么讨欧洲玩家的好。日厂巨头任天堂虽然没有单独召开新闻发布会，展台布置得却很别致。但Wii的新鲜劲早就过了，参加展会的大部分游客也都是游戏狂热者，对任天堂播放的大妈级健身游戏演示的兴趣似乎并不太高，多数玩家路过任天堂展台时的停留时间不会超过5分钟，这对商业市场取得了最大成功的任天堂而言可真是件唏嘘的事儿。

业评

全球游戏市场无非三大块蛋糕：北美、日本、欧洲。三块市场各自有独特的游戏文化游戏底蕴，却又有为数不少的交集和融合，相辅而存。遥想数年前诸强在北美和日本厮杀到刺刀见红惨不忍睹时，欧洲市场还被视为蛋糕上的樱桃——仅仅是锦上添花的作用。不过这几年欧洲游戏行业崛起飞快，除了传统的英国工作室，整个欧洲大陆呈遍地开花之势，尤以德国和东欧游戏的发展最为迅速。另一方面，北美和日本的游戏市场趋于饱和之际，欧洲的游戏市场潜力也越来越多地被发掘了出来。一个是MMORPG市场，欧洲人对待网游的热情似乎并不比亚洲人低，可能和欧洲普遍轻松的工作氛围和社会福利有关，尤其是北欧玩家特别喜欢泡在网络游戏里大把的消费金钱；另一个则是主机市场，索尼迄今为止卖出的PS3有接近一半都消化在了欧洲，而微软和任天堂也越来越重视欧洲市场。一方面本土厂商需要展示的舞台，另一方面扩大的市场也使众多巨头看到了商机，于是乎欧洲的电玩展越办越大，诞生了Gamescom这样的怪兽级展会也不意外。


会场外等待入场的玩家排起了长长的队伍

从首届Gamescom来看，索尼无疑是诚意最足的厂商。原因前面也多次提到了：欧洲是索尼次世代的主战场，在北美和日本接连落败的索尼必须固守住欧洲这块战场才有伺机反扑的机会。所以索尼卖力讨好欧洲玩家，甚至把PS3 Slim这种重磅消息留在Gamescom上发表。暴雪没有参加E3的原因是因为北美有自家的暴雪嘉年华，而欧洲宣传的堡垒自然就是这次的Gamescom了。科隆和阿纳海姆遥相呼应的效果很好很强大，8月底这段时间暴雪的新闻天天在游戏网媒的头版刷屏，所有人都着魔一般念叨着大菠萝和机枪兵。厂商收到了很好的宣传效果，展会也提高了自己的知名度，双赢。

其实本届Gamescom最惊喜的却不是这些大厂商的表演。500多个参展厂商中有为数不少都是资金有限知名度更有限的小厂和名不见经传的独立游戏制作人。这几年的欧洲游戏厂商很神奇，德国的RPG、俄罗斯的FPS、东欧的SLG都不乏令人眼前一亮的惊艳之作，Gamescom宽松自由的展出环境和低展出门槛也给了这些本土游戏公司一个展示的机会。说不定今年在Gamescom上，下一个《狩魔猎人》或者《龙歌黑暗之眼》就已经出现了。展出游戏多元化是Gamescom的另外一个特点，主机游戏、PC游戏甚至手机游戏都在Gamescom有一席展出之地，欧美日韩厂商一齐上阵，从健身游戏到大型网游应有尽有。比起死气沉沉越来越自闭的E3，欧洲的Gamescom无疑把握了正确的方向。



命运与抗争
——解析新“古墓丽影”的寻母之路

□甘肃 张小饼

相比CORE DESIGN开发的《古墓丽影》过去的作品中稍显单薄的游戏剧本，晶体动力在由其负责开发的三作新《古墓丽影》游戏作品的剧情中加入了许多沉重的命题，而贯穿这三代游戏中涉及到的命题，是一条一开始就明晰的线索——寻母。《传说》是劳拉寻母历程的前篇，开启寻母历程的劳拉，最终明晰了母亲的最终去向，但要找到母亲，仍然有无数没有头绪的线索需要她去梳理。《周年纪念》并未直接与劳拉的寻母历程挂钩，但也有和劳拉父母下落有着千丝万缕联系的纳特拉出场。想为劳拉的寻母之路画上终结符的晶体动力，在这一作里为剧情铺陈好了必要的桥梁。有了寻母的前因为引子，又有了背景人物的丰富和拓展，万事俱备，只欠下一作从容不迫地收起所有晶体动力为之放开的线索。《地下世界》里劳拉千辛万苦到达了北欧，在了结了所有人该有的戏份之后，也为自己的寻母之旅画上了一个凄凉的句号。晶体动力用三作《古墓丽影》完成了劳拉的寻母之路，同时在每一个细节中渗透着晶体动力对命运和真相的解析。

劳拉的寻母之路

劳拉的寻母之路源起于《传说》游戏的开始——玻利维亚。劳拉被朋友安娜雅告知，在玻利维亚一个远古神庙里有一处石坛，这可能就是劳拉长久以来要寻找的东西。

劳拉4岁的时候和母亲乘坐飞机的途中，由于飞机失事，坠机后的劳拉和母亲被围困在尼泊尔。劳拉和母亲在喜马拉雅山上找到了一个神庙，年幼的劳拉无意中启动了神庙中的一处石坛机关，不幸的是母亲最终在拔下石坛上的神剑之后随着神剑的光芒一起消失。所有人都认为劳拉的母亲已经死去，除了劳拉的父亲理查德。理查德也许无法确信自己的妻子是否真的没有死，但他想要，而且必须找到掩藏在妻子消失背后的真相。最终他将目标确定为阿瓦隆——凯尔特传说中的天堂。理查德锲而不舍地寻找去往阿瓦隆的道路，直到自己也消失在柬埔寨（《地下世界》中理查德最后死去的地方设定为泰国）。

也许劳拉在一开始并不对找回母亲抱有任何幻想，但一旦在冒险途中有了与母亲消失有关的任何线索，劳拉还是愿意赌上一切代价继续寻找父亲未发现的真相。“I only want the truth，whatever it may be”（我只想知道真相，不管它会是怎样），劳拉在《地下世界》里坚定地说到。理查德的执著也许是对妻子的情分、对子女的承诺，而劳拉的执著除了对父亲的坚定，也有一份自己对母亲的歉意，因为她无法忘记年幼的自己在母亲的遭遇中扮演了怎样一个无意识的错误角色。

玻利维亚的冒险最终让劳拉明确了寻母的方式，她必须收集齐全亚瑟王之剑的所有碎片，然后用这把亚瑟王之剑打开通往阿瓦隆的大门。《传说》结尾收集齐全的劳拉回到了玻利维亚，使用亚瑟王之剑启动了前印加文明古城蒂瓦纳科的唯一一处石坛。“陪同”她的是她的昔日好友，同样醉心于古文明并且热衷于前往阿瓦隆的阿曼达。石坛机关启动后，劳拉见到了十几年前的母亲，那是她4岁时候在尼泊尔的石坛机关处的母亲，机关就好像一面镜子，那面是毫不知情的母亲，而这面却是已经知道事情结局的劳拉。劳拉试图劝阻母亲拔出插在石坛中的神剑，然而阿曼达不合时宜的喊叫最终导致劳拉没能改写注定的结局。随着

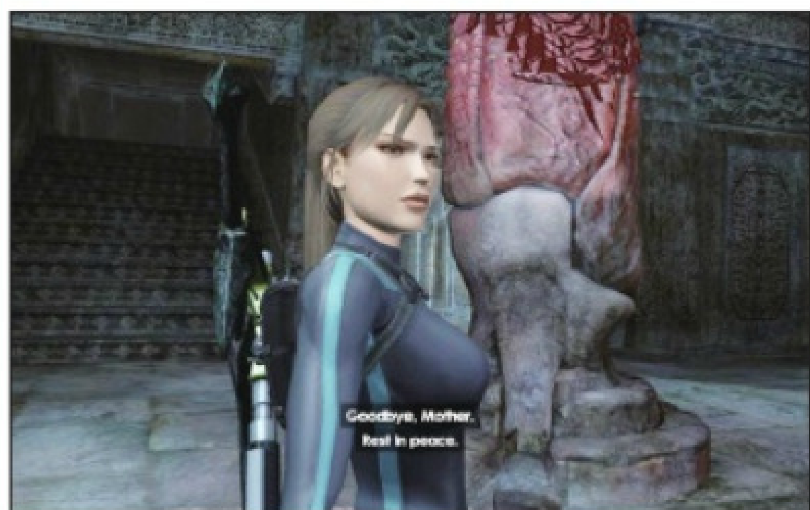


由晶体动力负责开发的“寻母三部曲”


劳拉在飞机上画的雪人图



幸苦找到母亲，而劳拉要做的却是拔枪相向



寻母历程终于告一段落，一句告别不仅是对母亲

石坛的爆炸，劳拉面对的不仅是又一片废墟，还有自己辛苦找寻换来的徒劳结果。一句荡气回肠的“Where is my mother”，不仅震住了傲慢的阿曼达，也震动了所有用心的游戏玩家。劳拉是个个人立场鲜明的人，对母亲的死，对亚瑟王，对阿瓦隆，所有的一切都得由她自己亲自在蛛丝马迹中寻找到真相后才会相信。也许太具批判精神的劳拉让人觉得有些冷血，但直到这最后一刻，这发自内心的不顾一切的怒吼才真正暴露出劳拉内心对于母亲的遭遇有多么心痛和难过。劳拉是个稳重的女人，她更相信动手去发现一些事情，而非缠绵悱恻的缅怀。

理查德初在寻找自己的妻子时本想借助神器Scion里的知识来发现妻子可能的去向，Scion来自一切文明的起源之地——亚特兰蒂斯，然而这个计划由于无法确定亚特兰蒂斯三位Godking之一的夸洛佩克的墓室之所在而夭折。于是，也许是在纳特拉的建议下，转而开始寻找雷神之锤。《地下世界》里劳拉在寻找阿瓦隆未果后遇到被阿曼达囚禁的亚特兰蒂斯女王纳特拉，由于此时的劳拉并没有对阿瓦隆进一步的线索，于是只好在纳特拉的提示下女承父业，走上了寻找雷神之锤的道路。但需要雷神之锤的不只劳拉一个，纳特拉其实早已觊觎这件武器的力量，她想借助雷神之锤进入北欧地狱，从而实现自己的灭世伟绩。当然，她不会告诉劳拉她的真正目的，她所做的只是驱使劳拉找到她无法找到的雷神之锤，或者她只需要劳拉打开北欧地狱的大门。劳拉洞悉纳特拉的阴谋，但对前进方向一无所知的劳拉此时也无计可施，只能见招拆招。除了纳特拉，还有一样在《传说》里寻找阿瓦隆失败的阿曼达。阿曼达一向自恃自己的能力不输于劳拉，再加上这次有了纳特拉这本活宝典，她自然没有理由让劳拉一个人享受寻找阿瓦隆的胜利成果。劳拉本来单纯的寻母之路，由于阿曼达和纳特拉的介入，导致波折不断，期间更是被炸得屋毁人亡（指劳拉的助手阿里斯特）。

最后，劳拉不惜冒着灭世的危险打开了位于北冰洋的北欧地狱的大门，然而在找寻到母亲的那一刻，她所需要做的却是拔枪相向。也许劳拉已经预料到了这样的结局，但当它真正到来的一刻，对劳拉来说依然残忍无比。与此同时，劳拉还不得不收拾自己造成的烂摊子，亚特兰蒂斯女王的灭世伟业正进行得如火如荼。故事的最后，劳拉用雷神之锤结束了一切，母亲、纳特拉、北欧地狱。

在和阿曼达联手回到尼泊尔后，劳拉捡起了地上散落的画的碎片，那是在飞机坠机前她画的有关雪人的画，在4岁离开这里的神庙时劳拉把它们扔在了这里。“You never have to be cold if you don't want to，my lara”，那时的母亲曾这样告诉劳拉。此时，解决完一切后的劳拉又捡起了这几张画，有一丝怀念，也有一种断然的告别，“You never have to be what you don't want to”，劳拉理解了母亲所说的绝决，当她最终找到真相的时候，劳拉决定对以前的一切郑重地挥手告别。

一句“Goodbye mother，rest in peace”，为劳拉的寻母之旅划上了一个无奈又忧伤的句号。

劳拉之母的命运

不少玩家曾对出现在北欧地狱里的母亲到底是真的母亲还是只是一个纳特拉变出来的幻象而争论不休，其实回顾《地下世界》的整个历程，晶体动力早已对劳拉母亲的结局做了谶语式的铺垫。

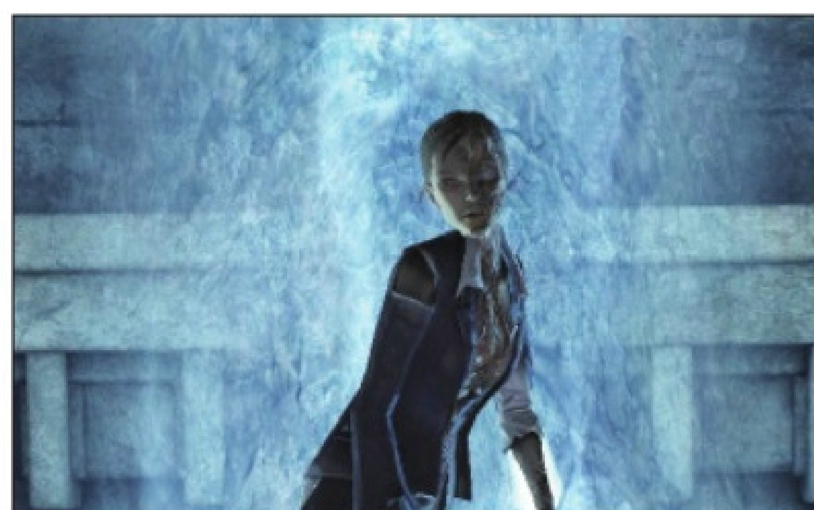
泰国一关最后，劳拉到达了薄伽伐蒂的核心，那里有看上去像是北欧神话中的众神之父奥丁写给托尔的留言，“我的儿子，你在此地与远方的珍宝——铁手套、力量腰带，以及威力无边的米约尔尼尔，它们正由死者守护，以压制耶梦加得”。既然是死者，又何以会守护雷神之锤？当时的劳拉困惑不已。回到克劳馥庄园之后，劳拉终于知道了奥丁这句留言中所指的死者，其实是一些行尸走肉般的萨尔（游戏中的萨尔与北欧神话中的萨尔有一定的区别）。最终在墨西哥，劳拉明白了有关萨尔的一切：他们来自尘世巨蟒耶梦加得的毒液，这种毒液可以杀死任何掉进去的生命，但却可以让他们继续没有意识的活动着。

北欧地狱的门口到处充满了毒液，劳拉在打开北欧地狱的一瞬间，看到的不只是孤单的背影，还有矗立在两旁的耶梦加得雕像，和喷涌着的毒液。母亲孤身一人被传送到北欧地狱，或者阿瓦隆——这个亚瑟王传说中的精灵国度，然而精灵国度里没有守护的精灵，有的只是遍地流淌着的毒液和成群结队的萨尔。面对这样的情况，尝试逃出未果的母亲在北欧地狱最终成为萨尔，这样的结局似乎再顺理成章不过。


理查德和阿米莉亚的合照

“事实最终证明，父亲和我各对一半。想到母亲忽然被抛入世界之巅的那个冰冷遗迹，我只觉得悲哀地难以言喻。无论她到那里之后，是自己失足坠入了毒液，还是被萨尔扔了进去，我只希望这一切来得快一些。我也希望父母的命运比我发现的都更好，但至少我了解到的是真相。”

劳拉终于找到了真相，这样的真相比她想象的还要糟糕一些。在未找到母亲的时候，劳拉不愿意对母亲的下场做任何最坏的设想，然而当事实就摆在眼前时，劳拉只感到深深的心痛和悲哀。既然真相注定如此，她只希望痛苦来的快一些，也许太快就感觉不到痛苦。


打开北欧地狱的大门，劳拉终于见到了母亲

在劳拉的整个寻母历程中，一直有

两个人孜孜不倦地拥堵在她前进的道路上，她们一个对劳拉母亲的消失负有一定的责任，一个则是机关算尽，结果自然是误了卿卿性命。

无心铸成大错——阿曼达



阿曼达不合时宜的大喊最终促成了母亲的结局

阿曼达作为《传说》中仅有的两位主角之一和最终Boss，她完美的表现都让她在《传说》中被定义为一个十足的反派。

阿曼达·埃弗特曾是劳拉·克劳馥大学时代最要好的朋友之一。就在大家都认为她会成为一位颇有前途的人类学家时，她迷恋上了玄学并沉迷于神秘主义，而这一切在劳拉看来，都严重阻碍了其成为一位卓有成效的科学家。阿曼达梦想重获那些来自过去的神秘知识，那些在科学时代被不屑一顾并被极力逐出这个世界的知识。她期待着梦想成真之后能向人们传授这些被遗忘的真理，以令他们能够获得精神上的教化。可以说，在本质上阿曼达和劳拉一样，都有着对古文明锲而不舍的探知和追求，这也是她能和劳拉成为好朋友的精神基础。


阿曼达

然而所有的变故都从年少时她和劳拉等一干老朋友在秘鲁挖掘蒂瓦纳科末代女皇的坟墓时的一场意外灾难开始。阿曼达作为本应该被埋葬在废墟里的罹难者，却奇迹地从古坟墓中逃脱了出来，和劳拉成为唯一从这场事故中逃脱的两个人。阿曼达借助在古墓中寻得的魔石中封存的魔物的力量成功逃脱，但她凄凉地发现，先一步逃出来的劳拉甚至没有对废墟进行挖掘以寻找老朋友们的尸体。尖酸刻薄的阿曼达在哈萨克斯坦第一次与劳拉正面相遇时就忍不住挖苦道：“干考古的最喜欢做什么来着？哦，对了，挖掘。”阿曼达纠结于当时的劳拉没有对朋友们尽到应有的义务，于是她认为劳拉背叛了他们，虽然无法确定此时的阿曼达是否已经挖到了纳特拉这本百科全书，但可以确定的是阿曼达在《传说》中不明原因地与劳拉追寻着同一件东西，并不时给劳拉制造一些麻烦，这并不是没有一些私人原因的。

阿曼达是个有些自命不凡的角色，也许在她看来，她没有比不上劳拉的地方，劳拉能做到的，她也可以。而寻找阿瓦隆不仅是证明她学术观点的一个好机会，对此时阿曼达来说，这更像是一场较量，而她要做的就是证明自己的能力不输于劳拉。

玻利维亚的石坛机关只能运作一次，并且不拔剑的话石坛就会爆炸，那通往阿瓦隆的路就会被堵死，这是阿曼达对玻利维亚石坛的了解。既然她无法收集到亚瑟王之剑，那就坐收渔翁之利，在玻利维亚等待劳拉拿着完整的亚瑟王之剑前来。不过阿曼达低估了亚瑟王之剑的力量，被劳拉打败后，《传说》中劳拉寻母的前篇终于要落下帷幕之时，阿曼达在这个时候发现自己无心犯的一个严重错误。

石坛机关启动后，玻利维亚的劳拉和尼泊尔的母亲跨越时间和空间相见，劳拉想做的就是竭尽全力让母亲不要碰插在尼泊尔石坛上的那把剑，而不合时宜醒来的阿曼达看到劳拉启动机关后，只是凭直觉叫劳拉拔下插在石坛上的剑，以免断送通往阿瓦隆的道路。然而正是阿曼达无心中喊出的话，导致了劳拉的母亲拔剑之后消失。

明白自己在劳拉母亲的消失事件中扮演了什么角色之后的阿曼达，显然已经将曾经被埋在女王墓一事放了下来，但她依然放不下的是她高贵的下巴。而此时被她囚禁的亚特兰蒂斯女王也“毫无保留”地告诉了她有关雷神之锤的事情。作为女配角，阿曼达当然没有劳拉那么好运，所以她所做的大多都是盯住劳拉，趁火打劫。然而面对几次可以轻而易举将劳拉置于死地的机会，阿曼达却轻易的放了过去，尤其是北欧地狱里那千钧一发的援手。

《地下世界》里嚷嚷着要杀劳拉的阿曼达，更多的纯粹是《传说》的台词说多了成了习惯。阿曼达对阿瓦隆的追寻从《传说》中的纯学术目的到了《地下世界》也或多或少的掺杂了个人感情，她也想尽快找出劳拉母亲下落的真相，毕竟她多少要为此负责。说到底，她和劳拉并没有太实质性的冲突，大多都集中在个人的小感情方面。

从《传说》中的单纯反派，到《地下世界》中有血有肉的大配角，晶体动力终于在阿曼达要结束她的表演之时，让她华丽退场。PS2版的《地下世界》里收录有一段未曾在其他平台中出现的动画。茫茫的冰天雪地里，阿曼达拿起一块石头砸向劳拉，但被劳拉一枪打断了腿，受伤的阿曼达倒在雪地里呼唤劳拉的名字，但神情凝重的劳拉并没有回头。有不少玩家猜测这段完成度很高的动画可能是原本设定的《地下世界》的结尾，但最终不明原因的被晶体动力放弃了，而是选择了劳拉和阿曼达握手言和。如果这真的是晶体动力原本的设想，我庆幸晶体动力放弃了这段太过于灰暗的结尾方式，《地下世界》沉痛的内容太多，怎么说也得有个Happy Ending来温暖一下被折磨许久的玩家们的心。

兢兢业业的创世者——纳特拉

纳特拉的出现总是围绕着一个词——第七纪，《周年纪念》并没有对第七纪的确切含义进行解释，但依然可以得知第七纪的出现建立在一场毁天灭地的大浩劫之上。

纳特拉作为亚特兰蒂斯的三位Godking之一，曾经试图使用亚特兰蒂斯古神器Scion来推动她的第七纪伟业，但最终以被另外两位Godking——蒂霍坎和夸洛佩克封印在水晶中结束，直到二战期间新墨西哥州的一次核试验将她从中释放出来。重获自由的纳特拉找到理查德帮她寻找雷神之锤。但理查德洞悉了纳特拉的阴谋之后，毁坏了指示雷神之锤下落的关键性的地图。理查德被杀害后，纳特拉转而找上了初出



纳特拉，在《劳拉之影》中被毒液腐蚀得体无完肤

茅庐的劳拉帮她寻找Scion。《周年纪念》最后，纳特拉以永生为条件来拉劳拉入伙，然而劳拉干脆利落的枪响不仅毁坏了Scion，也让纳特拉的心血付诸东流。游戏最后纳特拉也被劳拉困在了失落小岛。

《地下世界》中纳特拉被阿曼达从岛上挖了出来，并被囚禁在一个特制的笼子里，以作为阿曼达的私人百科全书。当然，我们不能完全乐观地认为挥挥手就可以轻易在笼子玻璃上刻下经纬度的纳特拉是真的无法从笼中逃脱，但至少她是真的无法找到雷神之锤。既然劳拉可以找到她想要的东西，那精明如纳特拉者自然懂得如何享受坐收渔翁之利的清闲。

纳特拉和劳拉一样都迫切需要雷神之锤来打开北欧地狱的大门。然而劳拉着眼的是家，她的母亲；而纳特拉着眼的则是世界，一个新的纪元。纳特拉手段的狠毒是她身份注定的，她身前是显赫的亚特兰蒂斯女王，身后是矢志不渝的建造第七纪伟业的创世者，要实现这非常目的，必然要使出一些非常手段。但是智者千虑必有一失，她低估了劳拉和阿曼达的实力，最终她被劳拉掷出的雷神之锤砸进北欧地狱耶梦加得滚滚的毒液里。

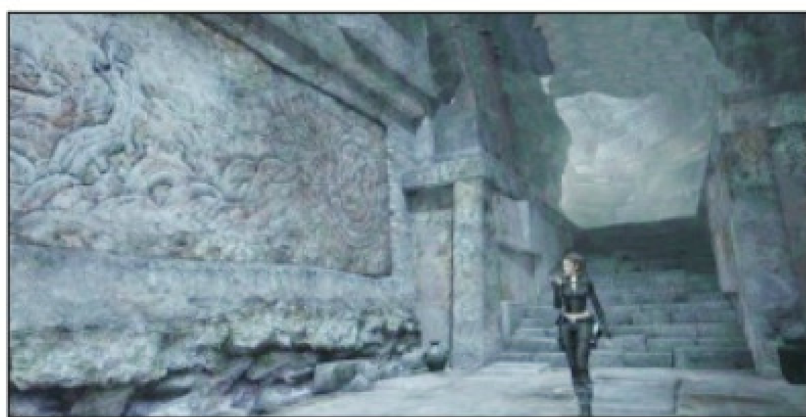
然而百战不死的纳特拉在Xbox 360独占关卡《劳拉之影》中再次现身，被毒液腐蚀得体无完肤的纳特拉盛怒下命令劳拉之影去杀了劳拉，但她多此一举地让劳拉之影自杀的命令最终成为了自己命运的一道催命符。在劳拉之影的注视下，被毒液缓缓吞噬的纳特拉不知会对自己波折的命运作出怎样的感叹。

也许从人情的角度，纳特拉是个彻头彻尾的狠毒女人，但只要考虑到纳特拉所处的地位，她的野心，一切就很好理解：她只是一个兢兢业业的创世者，为了自己的创世伟业，她酝酿等待了不止千年，只要机会出现，使尽一切方法她都在所不惜。

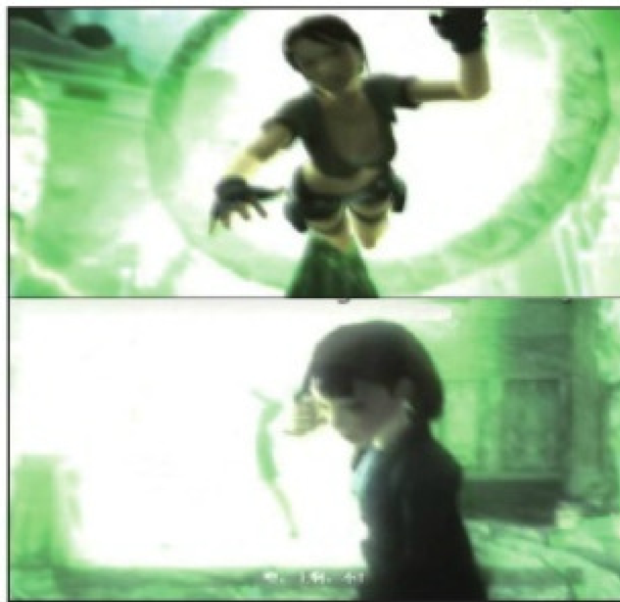
北欧神话

北欧神话是贯穿于《地下世界》的背景故事主线，劳拉要寻找的是北欧神话中主神奥丁（odin）的儿子托尔（Thor）的锤子。而劳拉也先后到达了北欧雾之国、尼弗尔海姆（Niflheim）、瓦尔哈拉宫（Valhalla，即英灵殿），还有北欧地狱、骇尔海姆（Helheim），当然，还有出场率奇高的托尔和尘世巨蟒——耶梦加得。


奥丁和托尔


劳拉在墨西哥发现的诸神黄昏的壁画

北欧神话是一部风格迥异的民族神话，北欧神话中的神并不是万能的，即使是主神奥丁也只能用一只眼睛为代价才喝上智慧泉的泉水，从而知晓了“诸神的黄昏”的到来。劳拉在墨西哥西瓦尔巴（Xibalba）的地下世界见到一幅“诸神的黄昏”壁画，“尘世巨蟒耶梦加得伏在海底，环绕世界，耶梦加得拍打海底将大陆淹没，并向天空喷射致命毒液。那是诸神的最终决战。托尔用他的雷神之锤杀死了耶梦加得，但他只后退了九步，就因身中蛇毒倒地身亡。”奥丁知晓诸神的黄昏必然会到来，就常常听取照顾生命之树（Yggdrasil）的命运三女神（Norn）提出的忠告，并通过瓦尔基里仙女（Valkyrie）在人间挑选作战英勇的亡灵到瓦尔哈拉宫，即英灵殿里日日操练，为诸神的黄昏做准备。


命定的结局最终无法被更改

诸神的黄昏到来的时候，世界首先进入连续三年的战争，接着是连续三年的寒冬，各处都发生猛烈的地震。而这些仅仅是前奏。神族和巨人展开的大混战致使双方都损失惨重，主神奥丁被恶狼吞噬；雷神托尔虽然杀死了巨蟒却也中蛇毒身亡；众神的守护神海姆达尔与火神洛基同归于尽；丰饶神弗雷被火巨人烧死；火巨人苏尔特放火烧遍世界，天地宇宙，日月星辰无不被毁，大地沉入了海洋。纳特拉在北欧地狱启动的装置最终想要呈现的效果就如诸神的黄昏一样，旧的世界被毁灭，新的世界被创造。

北欧维京是个骠勇善战的民族，北欧神话中也大多是战神，但北欧神话却残酷地揭示出即使是神也无法对抗注定的命运。《地下世界》从墨西哥一关开始就浸泡在浓浓的沉重气氛里，对于劳拉母亲最终的下落也只有残酷而真实的北欧神话可以作为故事的基调进行铺展。劳拉是一个孤独的战士，她不屈服于命运，努力发掘事件的真相，她以为自己可以在某一时刻运筹帷幄，然而当真相大白的时候她才明白，注定的命运根本无法改变。

《地下世界》里的劳拉不奢望自己的母亲会活在传说中的天堂，而是顺着线索找寻隐藏在背后的真相。在这个过程中，劳拉就像一位跟命运抗争的剽悍勇士，她努力抗争和发掘，对一切可能的机会做出十分努力。但战斗到最后，她赫然发现自己所做的一切并没有绕出命运早已化好的圆圈。劳拉就像奥丁一样勤勤恳恳地对已知的命运作准备，当命运的沙漏最终翻转过来的时候，一切还是那个注定的结局。

晶体动力选择北欧神话为《地下世界》铺调，也许正是看到了北欧神话的这份真实的残酷格调。

合上这本书

“我也终于可以合上这本书，翻开下一本了。”

在终于结束了沉重的寻母之旅后，劳拉在PDA里记载。一路的寻母之路，劳拉发现了太多，承载了太多，从母亲消失之后就背负在她肩上的一切，此时，她终于可以将它们都一一的轻轻卸下。然而她也收获了很多，有关母亲的真相，有关阿瓦隆的真相，还有和阿曼达的心结。

“Goodbye Mother”，不仅仅是跟九泉之下的母亲道别，也是跟过去的一份执念——父亲的，还有自己的，对母亲的执念和怀念。也许真相是残酷了一些，但这是父亲毕生和自己在寻找的。不管为此付出了怎么的代价，对他们来说，这是一份丈夫对妻子的责任，女儿对母亲的悼念。晶体动力是个编故事的好手，他们用三作为玩家讲述了一个精彩而深度十足的故事，结束寻母之路，要翻开下一本的不仅是劳拉。

期待晶体动力继续带给玩家精彩的游戏和故事。



悲喜交加的年代

——"三星电子杯"WCG2009中国总决赛现场报道

□本刊记者 冰河（上海报道）

我已经记不起这是第几次来报道WCG现场赛事，仅仅是中国总决赛的现场，我就经历了奥体中心羽毛球馆、人民大学体育馆、复旦大学正大体育馆，和如今的光大会展中心。我目睹过胜利者的欢呼和泪水，记录了失意者的黯然和消逝，见证了一代又一代人的更替，也结识了许多坚持不懈战斗在舞台上的勇者。尽管只有短短的几天，这几天却已经成为中国和世界电竞爱好者的节日。每一次离别，虽然大家都有些伤感，但都是笑着挥手告别，因为所有人都知道还有明天，还有下一次的WCG。还会有更多的选手走上舞台，开始与对手也是与自己的战斗。还会有更多的爱好者来到现场，为他们心目中的英雄鼓掌与欢呼。WCG走进中国已经是第九年，我们都曾经记得那些充满欢乐和希望的日子，而且我们也一直以为它会这样延续下去，越来越好，直到永远。

但在WCG2009中国总决赛开战之前，整个中国电子竞技领域却一直笼罩在一片阴霾中，年初WCG预选赛虽然按计划开幕，但另一老牌赛事ESWC因为赞助方宣布不再支持赞助而宣布终止赛事。停办一年的联想IEST大赛宣布今年恢复比赛，这本来是一个利好的消息，不过在电竞爱好者中颇有影响的PGL联赛也因为资金的缘故宣布Game Over，一个又一个或喜或悲的消息不断冲击着所有人的神经，让我们感觉正处于一个变化与更替的年代。

就在这样一种动荡夹杂着期盼的气氛中，WCG2009中国总决赛在上海开幕了，这一次，我们又会看到什么精彩呢？全国的电竞爱好者从各地赶来，渴望看到再一次的繁华登场。



作为中国电子竞技的旗帜性人物，李晓峰代表选手在开幕式上宣誓

《星际争霸》：落寞的王者

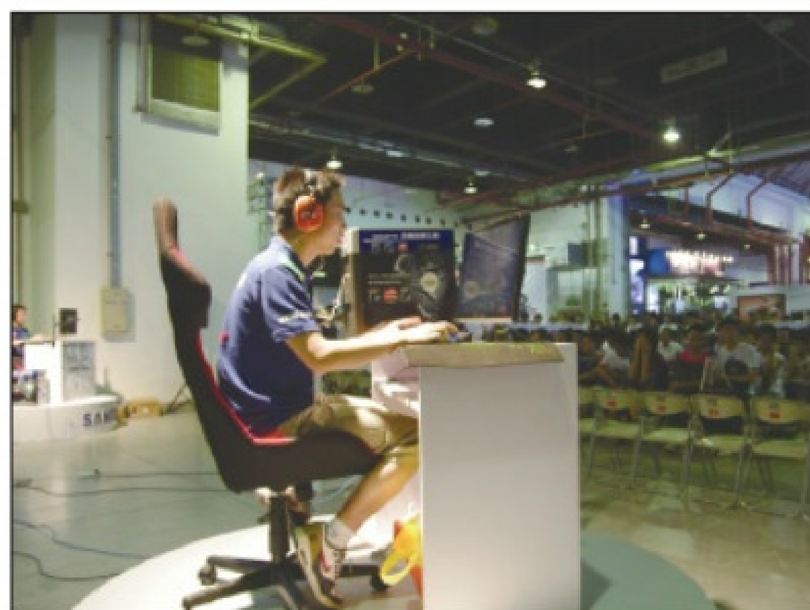
《星际争霸》项目曾经是中国人气最高的单人对抗项目。尽管由于韩国选手在这个项目上的垄断优势，中国选手一直无缘在世界大赛上获得进一步的好成绩，但《星际争霸》毕竟是一款有10年积淀的优秀游戏，而且也是中国选手首次在WCG上获得金牌，举起五星红旗的项目（2001年，Deep与烤鸭获得双人对抗项目金牌）。因此10年来中国电竞爱好者一直对《星际争霸》项目保持很高的热情。特别是2007年的西雅图，中国选手PJ身披五星红旗，走上决赛舞台与韩国选手放手一搏，虽败犹荣的身影感动了很多仍旧热爱着星际的观众。


PJ沙俊春（右）和MTY马天元（左），两位中国星际老将谈起如今面临的困境，都感叹不已

可是这些因素并不能成为阻止《星际争霸》这个项目在中国电子竞技赛事渐渐衰落的理由。相信从历年比赛中人气和媒体关注重点的变化中，很多人早已意识到了这一点，只是不愿意点破或者承认这个事实而已。《星际争霸》在民间的基础还是非常深厚的，根据组织方提供给记者的数据，分赛区比赛开始时，报名参加《星际争霸》比赛的人数距离《魔兽争霸III》少得并不是很多。但问题在于，无论是《星际争霸》的爱好者还是选手，在年龄上都已经高出其他项目一个层次，这意味着他们需要更多考虑生活的其他现实问题，因此牵制到现场观看比赛的原因多了很多。选手也有因为工作需要不得不放弃总决赛机会的例子。而到场的选手中，我们见到也基本是一些熟识的面孔，年轻选手并不多。而打到最后阶段的更是一些征战多年的老将，这也清晰的说明，《星际争霸》已经不再是中国电子竞技的重心所在，《星际争霸》在中国的年代已经距离结束不远了。随着《星际争霸II》的即将面世，《星际争霸》将很快退出电子竞技的历史舞台，如果我们悲观一点，也许2009年就已经是它最后的表演机会。不过面对《星际争霸II》的到来，我们还会有新希望。


PJ沙俊春在为他的粉丝签名，颇有明星风范

《星际争霸》比赛上大舞台的时间不多，而且很多选手都是多年的老对手，相互之间非常了解，鲜有2008年LX与ChinaTTTT打到平局重赛的大场面出现。不过在台下的对抗中，各个选手之间虽然嘴上相互谦让，但手上却一点也不客气。明星选手如F91、LX、PJ、Jaystar等人均顺利小组出线，可以说真正的对抗到了8强的双败淘汰赛才开始。首先是F91、PJ、Fengzi和Toodming4人分别战胜对手，进入胜者组。而LX、LoveTT、Jedi和Super4人则进入败者组，再无退路。上海虫王F91孙一峰曾经获得过WCG2007中国亚军，最后却因为签证问题未能前往美国西雅图，2008年他与女友结婚，情场得意，却在WCG比赛中赛场失意，没能进入最后三强。尽管嘴上说“我要打到打不动，能打星际就打星际，星际2出来打星际2”，但2009年对于他来说也许是最后的机会，毕竟他已经28岁了。战胜了LoveTT之后他面对的选手是自己多年的老对手PJ沙俊春，而他素有“PJ克星”之称，如果战胜PJ进入4强，那么获得好成绩的希望就非常大。但令人惊异的是，一向面对F91疲软的PJ这次竟然奋起神勇，将F91掀翻打入了败者组。比赛结束后F91非常不甘心，拉着PJ在场外斗嘴，可惜PJ此次比赛不仅仅是选手，还是俱乐部经理兼比赛领队，很快就抛下F91去关注自己的队员去了。F91在随后的败者组比赛中先是战胜了LX罗贤，随后输给了PJ的队员Toodming黄慧明，结束了他在WCG2009上的征程。被淘汰后F91非常伤心，大哭不止，也使得现场一众粉丝伤感不已。反观被尊称为“P总”的PJ沙俊春，在忙着自己比赛之余还要时刻关注叮嘱自己的队员，同时要接受粉丝的签名合影要求，着实忙乱不已。但就在这样的局面下，他依旧杀入了败者组决赛，获得了第三名，而冠亚军的争夺则是在他的两名队员Fengzi章春雷和Toodming黄慧明之间展开，比赛很短，只有6分钟，Fengzi使用虫族战胜了自己使用神族的队友，成为中国WCG历史上第一个使用虫族Zerg的星际比赛项目冠军。PJ所在的S.C俱乐部成为此次《星际争霸》项目的最大赢家。不过尽管包揽了前三甲，但场外的PJ还是时常皱着眉头。在与记者的交谈中，他透露俱乐部的经营非常艰难，尽管拥有全国最好的星际选手，却因为缺少比赛机会而挣扎生存，因为如今国内很多大赛都已经不开设星际项目了。另一位星际项目的元老MTY马天元组建的俱乐部也处于近似的境地。谈到这个问题，两个人都无奈地发出了一声长叹。


曾经代表中国出征德国的LoveTT在台上打比赛，可惜这次他早早被淘汰了

《反恐精英》：战斗到底

《反恐精英》在中国电子竞技赛事的历史只比《星际争霸》短一点，与《星际争霸》一起支撑起了电子竞技最早的一片天。而在多年的征战中，中国战队在世界大赛中也经历各种荣辱沉浮，既获得过世界大赛的冠军，也出现过犯规被逐出赛场的悲剧。而在赛场之外，各种人事动荡、劳资纠纷也此起彼伏，充分显示了电子竞技的江湖一面。记者至今记得2002年获得冠军的DevilU战队队员拥抱大哭的场面，以及一个月后战队解体，无人代表中国出征韩国的尴尬。同样的一幕2008年再次上演，统治中国CS项目三年的wNv战队骤起风波，队员、工作人员与俱乐部资方因为工资奖金的事情对簿公堂，虽然最后不了了之，但已经取得签证的wNv却没能出现在德国的赛场上，几名队员也负气出走，使得wNv在年初很是沉寂了一阵子。不过在此次WCG中国总决赛中，wNv的两支战队Gaming和cn都出现在了小组赛名单中，他们试图复兴从前的“wNv王朝”。而原wNv的核心人物，原队长Alex则出现在了另一支战队Tyloo中，尽管面对曾经的队友他还是非常客气，不过在比赛中的表现证明，他的心中有一种异常的渴望。因此，wNv能否复兴，去年惜败给wNv的Tyloo战队能否在Alex的带领下翻身，是比赛开始前最大的关注热点。

小组赛中首先就出现了冷门，夺冠热门wNv.cn输给了来自于东北的战队lvyun，尽管这并没有影响他们最终的小组出线，但也让人对wNv.cn的状态有所担心，而被视作黑马的lvyun战队则借助这种气势，在4强淘汰赛中率先击败了实力强劲的wNv.Gaming，让人惊异。可惜在随后的比赛中他们连续输给了wNv.cn和Tyloo，没能将黑马本色保持到最后。仿佛是宿命中的对手一般，Tyloo和wNv.cn4强淘汰赛中就遭遇，结果wNv.cn以16:10干脆利落地拿下对手，让人看到了wNv王朝复兴的希望。但Tyloo并不泄气，连续战胜了lvyun和wNv.Gaming之后，再次与wNv.cn会师决赛。如果要拿到冠军，他们需要连赢两场。在去年的比赛中经过两场拼杀，wNv.cn笑到了最后，只是世易时移，曾经的队友Alex与Bigun这次分坐在电脑的两边，他们不再是战友，而是对手了。谁能赢得最后的胜利呢。在大舞台上的比赛中，双方拼得异常凶猛，手枪局ECO之后翻盘的情况反复出现，直到最后Tyloo才占据了上风，以16：11拿下了第一局。而在台下举行的决胜局之激烈也一点不逊于台上，开场双方就陷入胶着，连续出现几次比分平局。但素有战术大师之称的Alex带领队友稳住了局面，渐渐将比分拉开。场外不停为Tyloo和Alex加油打气的女粉丝（或许是他的女朋友？）激动地对记者说：“今年的wNv不是去年的wNv，今年的Tyloo也不是去年的Tyloo了，我



决赛激战中的Tyloo和wNV.cn，场外的观众几乎要将围栏挤倒



Tyloo获胜的一刹那，拥挤的人群和暗淡的光线使得我们无法留住这一刻的清晰记忆

相信今年不再有去年的结果。”正如她所言，Tyloo以16：5的比分战胜了wNv.cn获得了WCG2009《反恐精英》项目的冠军。获胜的一刹那，Tyloo众人扔掉了耳机和鼠标，踢开椅子抱在了一起欢呼痛哭，Alex则高高举起了拳头骄傲地大吼。也许他经历过很多失意和失败，但此刻他是这个领域中的王者。

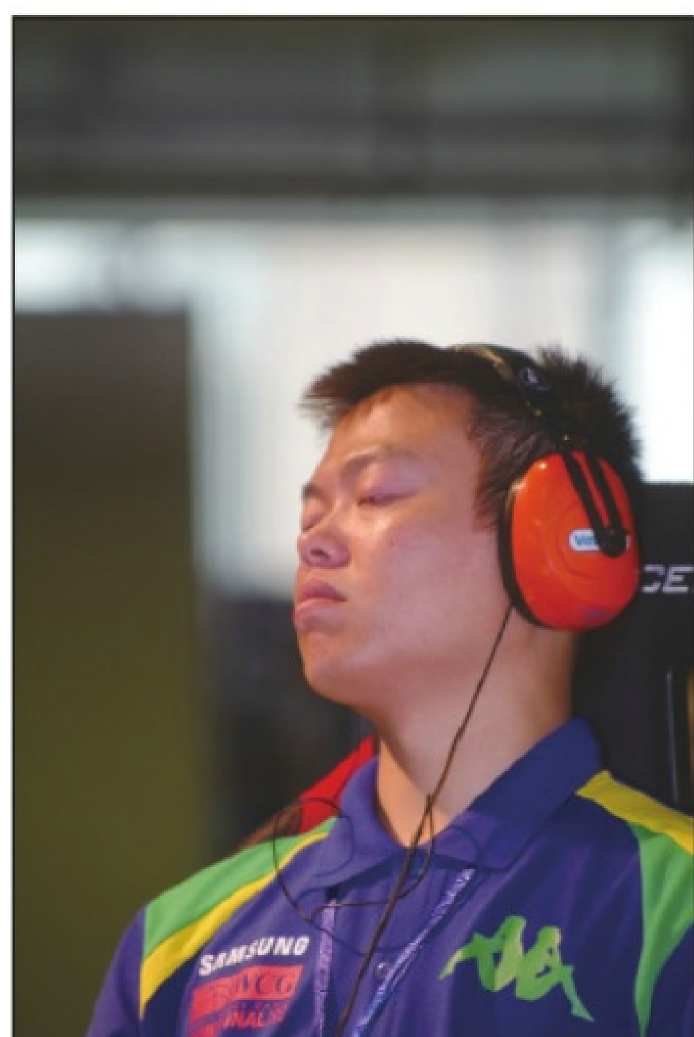
需要说明的是，根据WCG组委会的新规则，今年作为东道主的中国可以派出两支队伍参加成都举行的总决赛，尽管wNv.cn输掉了决赛，但是他们仍旧有机会在世界总决赛中证明自己的实力。Tyloo和wNv.cn在世界总决赛的命运如何？他们还会再次相遇么？这都是未来我们需要关注的热点。

《魔兽争霸Ⅲ》：无奈的独大

《魔兽争霸Ⅲ》如今已然是中国电子竞技的第一热门项目，每当比赛在大舞台上比赛时总是能吸引来最多的观众。而场下被粉丝追逐着要求合影和签名的，也多是魔兽选手，面对这种明星待遇其他项目的选手只有羡慕的份。但正如星际选手罗贤曾经对记者所说的那样，《魔兽争霸Ⅲ》在中国如今的地位是他们自己打出来的，他们获得了两次WCG冠军，两次WCG亚军，让五星红旗多次飘扬在世界各国的赛场上，所以才有那么多粉丝。他们有资格享受这种待遇，他们也配得上这种喝彩。其他项目的选手如果看着眼红，请用自己的战绩来赢得这份待遇。

揭幕战的对阵双方是中国电子竞技第一明星选手，素有“人皇”之称的Sky李晓峰和他的小师弟，同样使用人族的Infi王栩文，两人同室操戈。第一场比赛地图是TerenasStand，Infi开局选择练雇佣兵营地很幸运地得到了一个大血瓶，随后Infi萌生了开分矿的念头，但是被Sky发现并被迫取消。自知科技已经落后的Infi选择了压制Sky，企图用前期积攒的部队数量优势赚取小便宜，但是却被Sky二发英雄熊猫给赶了回去。接着的双线操作比拼成了本场比赛的最大亮点。Infi再次发动进攻，Sky的熊猫带男女人守家，而大法师在Infi基地骚扰。Infi久攻不下，同时家里又被屠农又被拆建筑只能无奈回防。技胜一筹的Sky在这次较量中占了很大便宜，这也为Sky的胜利埋下了伏笔。大优势的Sky顺利开出分矿，之后的疯狂压制让Infi只能选择认输。

第二场比赛来到TwistedMeadows，开局各自练完地精实验室后。出生在10点位置的Sky利用地理优势直接选择开练雇佣兵营地，虽被Infi的探路步兵发现，但是这些都无伤大雅，Sky顺利地买到了黄皮并清理掉野怪让大法师到达了三级并得到大无敌一个。由于频繁地敲民兵练级，Sky的科技落后于Infi，而Sky此时也采用了和Infi上局一样的做法：想依靠骚扰为自己争取时间。Infi二本完成后率先补充了若干男巫后才出女巫，这让Sky骚扰愈加轻松。然而，虽然Infi的第一个女巫来得有点晚，但是她顺利扭转了战局！Sky的熊猫由于中了减速而脱离了大部队，纵使顶出了大无敌也未能躲过Infi的卡位而阵亡。随后Sky选择了带塔开矿，而Infi则是带塔骚扰。塔魔Infi对塔的理解独具一格，他将塔放到了Sky的主分矿之间的路上，这样一来，Sky的补给部队就被隔离开来。见开分矿无望的Sky只能选择回城。


调整一下状态，准备战斗

不幸的是，回城后的一战，Sky的熊猫由于走位不慎而被再度击杀。接着，比赛进入了破法对拼阶段。劣势中的Sky选择了偷袭Infi基地，在偷袭中Sky拆掉了Infi的商店。作为破法者的解锁建筑，商店在人族内战中起到着至关重要的作用。随后Sky凭借这一段时间顺利爆出了部队。之后在Infi的分矿两人开始又一次的交手，一照面Sky的熊猫就被Infi围杀，这让Sky非常被动。不过Sky凭借破法者的数量优势依靠操作硬是在战场上击败了Infi。之后，Sky复活的熊猫再次来到战场。这次是Sky将部队放在了Infi的主分矿之间，Infi虽然说有双矿，但是分矿的农民未能采几桶金就被Sky熊猫屠杀殆尽。部队一直没有成型的Infi眼看大好局势被Sky扭转后无奈GG。

随后的比赛基本是老将的天下，2008年在中国总决赛上大出风头的Like和TeD先后被淘汰（Like甚至都未能小组出线）。相反去年分别在小组赛和淘汰赛中就失利的Sky和Fly100%（陆惟梁）则状态神勇。Sky一路连胜，直入最后的决赛，而曾经代表中国出战2007西雅图世界总决赛的Fly100%则在被Sky打入败者组之后，从败者组中杀出血路，连胜TH000和Infi两名人族选手，扼杀了人族选手包揽前三名的美梦，再一次与Sky站到了最后的决赛舞台上。

由于比赛直播时本刊记者被安排到贵宾室采访WCG组织方CEO金亨羲，因此未能看到第一场比赛。但从事后的录像看，Fly100%面对老对手Sky还是显示了强横的气势，没有选择兽族常见的“奥特曼”剑圣作为首发英雄，而是选择了先知作为首发。而这一招在败者组决赛中他面对Sky的师弟Infi时也同样使用过，


Sky与他的小兄弟Infi会师在胜者组决赛，人族内战吸引了大量观众


进入前三甲的选手聚成一团，听候组织方关于颁奖仪式的安排。说实话这也是他们难得的安闲一刻

先知与牛头，闪电链加冲击波的组合对于站位密集血量少的人族单位有绝对的杀伤力。只是Sky不会没见过这种战术，Fly100%还能得逞么？令人惊异的是，他还是得逞了。尽管Sky明显吸取了Infi的教训，在侦察和反骚扰方面做足了功夫，但面对Fly100%先知骚扰、牛头练级然后二本基地带兵压制的打法还是屡次陷入

被动。野外练级被打断，分矿陷入骚扰苦战，好不容易打退Fly100%的骚扰，逼迫对方回城，还没缓过气来，Fly100%的先知牛头部队再一次光临直接击溃了Sky的抵抗。决胜局Sky干脆选择了山丘之王作为首发英雄，以压制对手先知的骚扰，但仍被带狼的先知戏弄得团团转，在几次试探的攻防后，决战意外来临。Sky一次出门打野怪的尝试却遭遇到门口窥探的兽族部队。由于阵型不好，闪电链加上冲击波的第一次打击就差点让Sky的部队崩溃，依靠一张团补才渡过危机。随后Fly100%的牛头带着血瓶和无敌在前方吸引Sky的活力，然后再次借助狭窄路口人族部队拥挤的阵型用同样的打击让Sky不得不开始撤退。皮糙肉厚的兽族部队一旦占据了上风是不会罢手的，在灵魂行者的辅助下，Fly100%对Sky的基地展开了强攻，很快就打破了对手的防御，面对在基地中肆虐的兽族部队，Sky无奈打出了GG，Fly100%陆惟梁成为WCG2009中国总决赛魔兽项目的冠军！

无人喝彩

除了星际、魔兽和CS三个项目之外，FIFA项目也是陪伴WCG大赛走过多年的传统项目。这个项目非常独特，说它老，它每年会推出新版本，虽然平衡性方面考虑的比较少，更考虑与现实球队的变化相符，但每次都有新乐趣新打法。说它新，却是从电脑游戏流行开始就备受玩家喜爱的项目，多年来一直有非常广泛的用户群。因此当FIFA项目在WCG上逐渐走入被冷落的境况时，这种困境就非常值得人深思了。WCG2009中国总决赛的赛场上，FIFA项目依旧没有逃脱“陪太子读书”的命运，除了最后的决赛，仅有两场比赛在大舞台上进行。而最后的决赛则在两名职业选手，来自WE俱乐部的Cookie和zola之间展开，Cookie在并不热烈的掌声中战胜队友夺得冠军，来自山东的业余选手zhengban获得第三名。2008年在德国科隆，来自广东的著名选手杨树超曾经与记者谈及这种局面的形成原因，主要在于FIFA游戏虽然看起来激烈，但由于游戏本身的问题，打法非常单调，选用哪些队伍，用什么打法几乎没有秘密，唯一的较量就在临场操作和反应，因此经常进行高水平比赛和训练的职业选手面对业余选手时有很强的优势。问题是中国的电子竞技中留给FIFA项目的空间非常少，除了WCG几乎没有什么大型比赛，职业选手没有发展前途。“加上不争气的中国足球，把中国人对足球的热情都打消了很多，连累对FIFA足球游戏的关注也降低了。”各种原因加在一起，尽管中国选手的实际水平并不低，但在世界性大赛的较量中，总是不能在高强度的连续比赛中走到最后。希望今年两名职业选手的出线能使这种局面有所改观。



三星手机游戏挑战赛的设置是为观众特别设置的，胜者除了奖金之外还得到免费去成都观战总决赛的机会



赛场中伫立的公平竞争呼吁行动，不过大家都知道，这只是呼吁而已


赛场中出现的老者，显然他不明白这里是在干什么，但对这里的一切他很感兴趣

与FIFA项目类似，看上去花枝招展的魔兽女子项目比赛也同样面临着尴尬的境地。按理来说魔兽项目拥有非常高的人气，又是非常形成话题的女选手。但是女选手的自身水平限制，以及女子赛事的缺乏，使得女子选手难以进入职业俱乐部，通过赛事造就真正的明星。被称为“中国女子魔兽第一人”的Colagirl（竺励）被公认为“拥有不逊于一线男选手的实力，但一打大赛就发挥不出来”，其原因就是缺乏比赛的磨炼。WCG2009的魔兽女子项目上，出现的面孔基本还是2008年的那些人，而最终的决赛也同样在去年的冠亚军中展开，卫冕冠军Colagirl不出意外的再次战胜对手EVA夺得冠军。而场外在接受记者采访的时候，她却为了争取一个给本刊栏目写战报的机会而努力，因为她失业了，她需要想办法谋生，比赛是无法满足她的谋生需求的。这样的生存现状下，说实话我们无法看到魔兽女子项目的未来。

本届WCG比赛的一个巨大争议所在，是诸多网游被引入正式比赛项目，并得到了巨大的推广和转播。腾讯干脆自己搭建了一个宣传舞台做活动，以推广自己的《穿越火线》和《地下城与勇士DNF》网游。很多电竞爱好者愤愤不平，认为这些网游的受众压根不懂电子竞技，网游本身也缺乏成为竞技游戏项目的要素，完全是出于商业目的才挤进了WCG的舞台。不过另一方面，如果没有商业化前景，电子竞技赛事本身的生存又从何谈起呢？网游项目的引入如今看来已经是大势所趋，如何适应这种变化，不要让网游行业中的乌七八糟影响原本还算清净的电子竞技，才应该是关注的重点所在。

WCG2009中国总决赛在一片嘈杂声中落幕，我们看到了很多可喜的变化，例如主办方NeoTV对比赛场地布置的改革，明显是借鉴了2008年科隆世界总决赛德国人的做法，这样的现场可以让赛事和观众更加贴近，形成更好的互动交流，也便于赞助商近距离展示自己的产品。虽然因为首次使用新场地布置办法而有许多细节上的疏漏，但是带来的现场效果提升是非常明显的。警方不得不数次发来通知，要求限制观众入场以防人太多发生意外（本届总决赛无门票，随意入场）。但另一方面，热闹的现场背后，各个项目发展不均衡，冷门项目越来越弱，网游项目仅仅图吆喝的状况也非常明显。没有好的商业模式，没有好的生存土壤，WCG2009之后，中国电子竞技的明天会是怎样？说实话这不是一个让人乐观的问题。P

TRINE

魔幻三杰

■江苏 王念忠

精品	总评 8.3
制作	FrozenByte Inc.
发行	Nobilis
类型	动作
语言	英文

项目	评分
文化包容性	8.0
上手精通	8.7
画面	8.8
音效	8.0
创新	8.5
剧情	7.5

操作键位

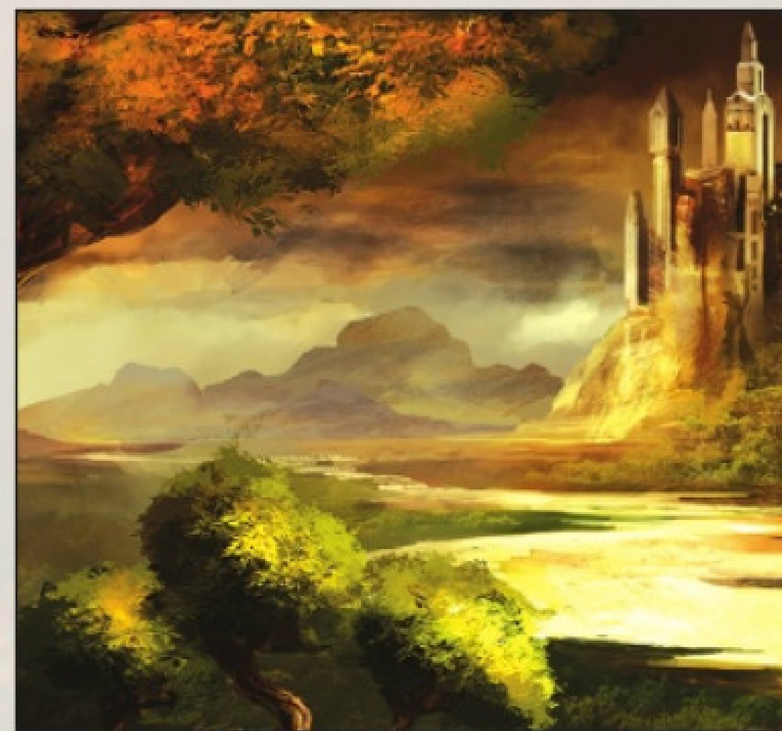
W、S、A、D：方向控制
W、空格键：跳跃
鼠标左键：攻击（盗贼、骑士）、绘制物品（巫师）
鼠标右键：使用抓钩（盗贼）、举盾和搬物品（骑士）、移动物品（巫师）
鼠标滚轮：切换武器（盗贼、骑士）
Shift：冲锋踢飞（骑士）
1、2、3：切换角色
Q：巫师破坏召唤物
I：打开技能装备画面
E：打开宝箱、开关
P：暂停
F11:截屏
ESC：打开菜单
Alt+F4：退出游戏

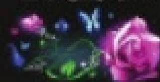
为什么要玩这款游戏

《魔幻三杰》（又名“三位一体”）被著名游戏网站Gamespot评为2009年E3最佳可下载游戏（Downloadable Game，仅通过下载方式出售，不单独制盘），或许这一奖项在D版横行的中国并没有太大的实际意义，但是安装之后仅有500多MB的“姣好身材”，燃起了众多玩家的好奇心。进入游戏玩一会儿就会发现，这款3D横版动作游戏绝对不仅仅是一个500多MB的小游戏这么简单，它在许多方面都超越了动辄数GB的大作——细腻精致的画面、流畅的操作手感、巫师创造性的物品制造、基于真实物理特性的游戏方式……这些要素都会使你大声叫好。尤其是基于物理特征的游戏方式，使得游戏增加了大量意想不到的乐趣。比如你可以依靠摇摆的跷跷板跳跃障碍；在向上摞箱子时要注意平衡，否则很容易像现实中一样倾倒；你还可以在只有一只骷髅时，让骑士踩在它的头上，它会承受不住重负而被压扁，在你的脚底下一动不动，或者奋力反抗，但肥硕的骑士依然稳如泰山……阿基米德说：“给我一个支点，我可以撬动地球。”而在Trine的世界中徜徉的盗贼MM说：“给我一个角度，我可以射飞骷髅。”这一切乐趣都源于游戏中真实的物理特性。而游戏的耐玩度也是相当大，400个散落在关卡中的经验瓶、275个可获得经验的敌人、26件隐藏物品，绝对让你在通关之后仍有选择关卡继续探索的动力。

缘　起

很久很久以前，在一片遥远的大陆上，一个王国曾经很繁荣。老国王驾崩了，却没有子嗣来继承王位，于是王国陷入了混乱，对权力的欲望蒙蔽了某些战士和法师们的双眼。新国王的登基，也只不过是昙花一现。但是人们疯狂的行为很快又被另一个更强大的邪恶所遮掩——魔法一旦赋予生命和财富，就会变成某些邪恶的东西。一个接着一个，墓碑挨着墓碑，亡灵们开始出现，在过去的每个夜晚，由于有着能量供应，它们日益强大。恐惧在这个国度肆意地蔓延，不久之后，这个王国就消亡在历史的长河之中了。然而，发生了一些将会改变历史的进程的事件。





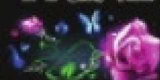
第一关 星之学院

剧情概要：盗贼为了财宝、巫师为了逃跑、骑士傻乎乎地想要保护学院，于是在命运的安排下，这三人不约而同地来到一件上古神器前。他们的手粘在了神器的三个侧面上，一道白光之后，三个人在神器强大的力量之下融为一体。

关卡流程：熟悉操作是本关的最大任务。根据提示控制盗贼向右走，在一个大坑旁要使用抓钩挂住上方的木板荡到对面。然后走入城堡，会有两扇门突然下落把盗贼困住。这时伸出抓钩，吊起后按W沿着绳子往上爬，爬到最顶端向右上方跳，翻出铁门。走到关卡尽头按E打开箱子，魔幻三杰中的一杰就位。

画面切换到巫师。你可以控制巫师爬上巨大的天文望远镜，看看美丽的月景，无聊时可以站在镜口往左跳下去摔死。也不知道这巫师信奉的是什么，只听到"当所有希望都消失了，奇迹发生了"，他就复活了。来到第一个房间，按住右键把平台上的小箱子移下来，顺便把经验绿瓶也拨下来。把小箱子放在下面的大箱子上，跳上左边的平台。继续向右跳，把一块木板放下来当桥可以拿到里面的绿瓶子。回到地面，出口被一堆大大小小的箱子挡住，按住鼠标右键移走就行了。来到下一个房间，地上有两个机关，巫师踩一个，然后按住鼠标左键画一个正方形变出个幻盒压住另一个，大门就开启了。房间上方还有3个绿瓶，尽量收集。

骑士最后一个登场。骑士挥剑可以破坏较为脆弱的木板，在一个跷跷板处，先把下面绑住跷跷板的绳子砍断。接着房顶开始掉渣，按住鼠标右键并把鼠标移动到骑士头顶上可以使盾牌向上面举起，其实这个地方并不会损血，但是后面的关卡会出现掉落的针刺，用同样方法可以抵御。走到尽头与盗贼和巫师会合，魔幻三杰全部到位。



第二关 学院走廊

剧情概要：巫师绞尽脑汁地冥思苦想，终于想起把他们三人的灵魂绑在一起的上古神器叫"三位一体"。巫师还想起来这个神器与早已死去的神器守护者们有关，他们的墓室恰好就在学院的下方，于是三人结伴前行寻找墓室看有没有什么破解神器的线索，只是看重荣耀的骑士对盗贼仍然心存芥蒂。

关卡流程：首先你会看到一个跷跷板，如果第一次没跳过去使得跷跷板快速旋转，可以先让巫师控制住平衡，这样再跳过去会简单些。然后跳过一个转动的木板，来到第一个存盘点处。虽然叫存盘点，但在这里你并不能存盘，只是当你的三个角色全部阵亡时可以回到这里继续游戏。当然，你也可以随时按ESC选择回到上一个存盘点来补血。要注意的是，简单难度下能恢复3/4血量，中等难度下能恢复1/2，困难和非常困难难度下能恢复1/4。

接着切换到巫师，向右移动吊着拳石的车子，把右边满是裂纹的墙砸开。来到第二个存盘点时两侧的门突然关闭，原来要搞个"关门放骷髅"。杀几个骷髅后继续前行。来到第三个存盘点，先不要急着玩跷跷板，让巫师把上边几块板子铺好再跳上去。前边有发射火弹的炮口，趁着间隙通过。又遇到两个横向喷炮的炮口，可以让巫师造个盒子把左边一个堵住，这样就很容易无伤通过。在第四个存盘点右边踩下机关，下面的铁栅栏开启。想回去时发现石头把桥砸烂了，可以按部就班地用巫师造幻盒铺路、填陷阱、垫脚，也可以把桥右边吊起来的箱子放出来，盗贼用抓钩挂着箱子荡秋千也可通过。来到第五个存盘点后往下跳时要注意，下面都是会扎人的晶石，让巫师画个幻盒垫脚，或者让盗贼钩住上面的木板慢慢降下去，再去抓右面的木板。一路轻松前行走过数个存盘点之后，来到一个十字型的每边都带有一个平台的木质转轮处。让巫师踩上去，然后右键转动转轮，看准时机跳上高处。后面的路就如履平地了。



隐藏物品

1.在第六个存盘点处，也就是第一次看到一个大转轮之后的存盘点，沿着存盘点直线向右走，推开一块巨石，来到一个转轮的右侧（图1），踩在

小贴士

1.关于经验：游戏中共有675个经验，而升满所有的技能需要到达14级，也就是需要650经验。普通的玩家通关时都能够获得500以上的经验，这就够了，因为500经验和649经验的效果是一样的，都有一个技能没有学到第三级。如果你想学满所有技能，就最多只能漏掉25个经验，难度较大。由于经验瓶数量巨大，在攻略中一一列出它们的位置是不现实的，俗话说"授人以鱼不如授人以渔"，笔者在这里与大家分享一些获取经验的心得：

①有些不易上去的高台完全可以不上去，用巫师造个小型的幻盒，控制幻盒可以把经验瓶挤出来或拨下来。

②有时刚进入关卡往回走也有经验瓶，比如第九关、第十一关和第十二关。

③有些经验瓶是完全浸没在毒液里的，除非你是追求完美的玩家，不建议一直泡在酸水里摸索。

④在通关之后，你仍然可以选择关卡继续收集经验，由于这时你拥有了巫师的"三角盒"技能，跳上高处会变得非常简单，原本不易够到的经验瓶也能轻松取得。

⑤在主界面里选择开始新游戏，点选已有存档，可以看到经验收集的总进度。

2.关于飞行：许多玩家都发现，站在三角盒上之后，巫师仍然能够移动三角盒，从而实现飞行。理论上这样就能到达任意的位置，不过难点在于掌握平衡，而且魔法值也是有限的。在巫师学会三角盒之前，其实也是可以飞行的：画一个幻盒，再画一个魔板铺在上面，踩在魔板上移动下面的幻盒，同样能够实现飞行（解释：物品无法移动的判定原则是巫师的脚踩在这个物品上，由于巫师没有踩在下面的幻盒上，因此这个幻盒仍然可以移动）。

3.解锁最高难度：只要你在困难难度下打通一次最终关，不管你前面的关卡是用什么难度玩的，都能永久解锁非常困难难度。

4.不耗魔施放魔法：当巫师画好一个物品的轮廓但物品还没变出来时，切换到其他人，物品就会变出来而不消耗巫师的魔法。其实只要是使用魔法的技能都可以利用瞬间切换角色的方法免于耗魔。

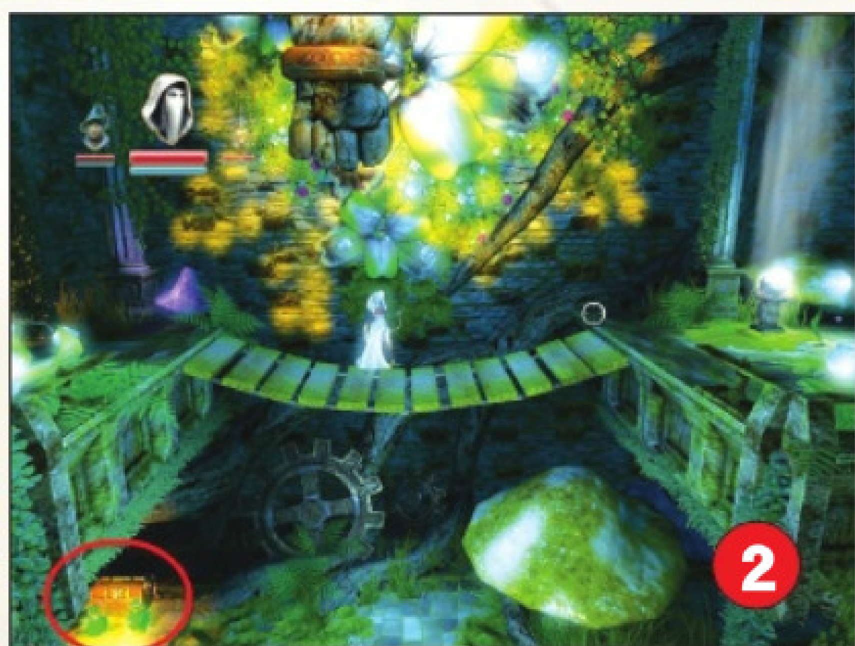
5.用巫师杀怪：别以为这个巫师不会火球就不能杀怪了，在怪物未近身的情况下，在骷髅的头顶上画一条长板，可以瞬间砸死一堆骷髅！

6.弓手1v1技巧：当盗贼MM和骷髅弓手远距离1v1时，可以在盗贼射出箭后立即切出骑士撑盾挡住对方射来的箭，如此反复，可以无伤把骷髅弓手放倒。

7.无伤小技巧：在即将受到攻击的瞬间（比如刀即将落下和箭即将及身时），切换到其他角色，可以免伤。不信你可以在三个角色都满血的情况下试试，只要切换时机足够极限，虽然损血的红光闪过，但是没有人掉一滴血。

齿轮之间让它自动把你送到里面的宝箱处，拿到生命项链。效果：生命值上限增加5%。拿到项链的盗贼MM欣喜地说："啊哈，这看起来非常美丽，或许这趟旅行并不会一无所获。"巫师赶紧奉承："我不得不说你很配那条项链。"骑士："……"

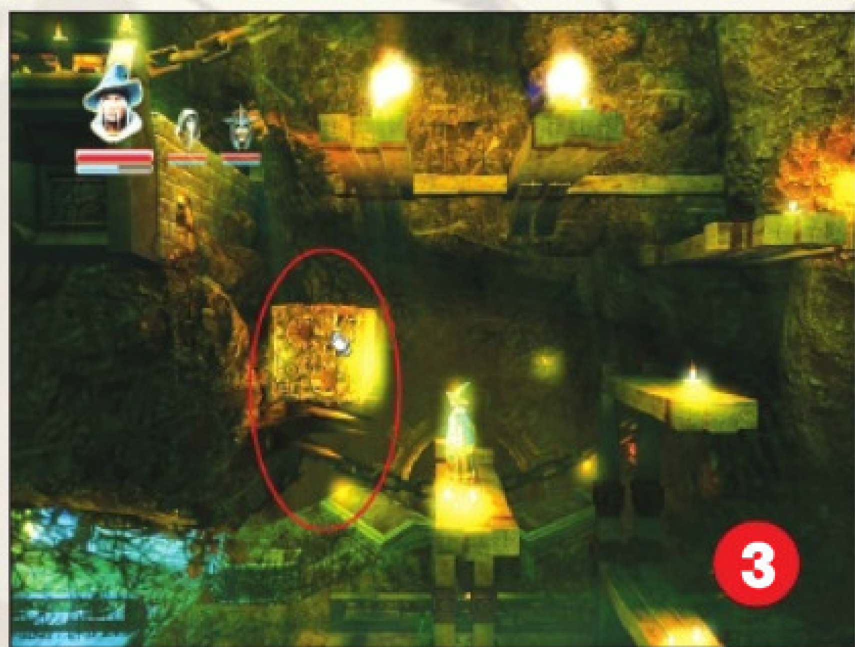
2.来到如图2所示的吊桥处，屏幕左下角有这一关的第二个宝箱。让盗贼往右走爬上高处，放箭把吊着拳石的绳子射断，拳石会把吊桥砸烂，这样就能下去开宝箱了。宝物是法师之戒。效果：能量值上限增加5%。

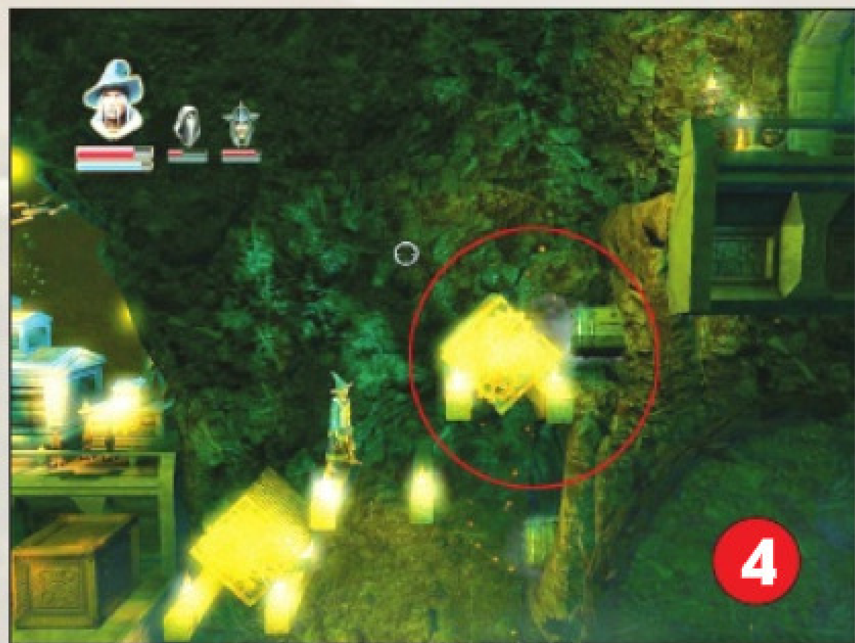


第三关 猎狼者之墓

剧情概要：巫师确信他们会发现星之学院创始者——三名神器守护者中一位的墓穴。最终他如愿以偿，找到了守护者的墓碑，尽管上面的文字已经有些斑驳。读完墓碑上的文字后，巫师才发现他们的路还很长。三位一体是代表着灵魂和正义的圣物，但要想解除三位一体的咒语，似乎还需要找到另外两件圣物……现在亡灵已经多到可以将他们包围，但是我们的英雄依然要奋勇前进。

关卡流程：首先发现通往下方的路被铁栅栏封闭，还是要到高处踩下机关。往上走时发现，有两个火炮火力相当猛，一直往必经之路的两个小木板上喷火弹，几乎无法无伤通过。这里还是有方法不受到伤害的：用巫师画个幻盒插在墙面的刺上，用这个幻盒垫脚跳上去（图3）。踩下机关后往下走来到第二个存盘点。右边有一堆针刺，把木板放下时，木板就会下垂并被针刺穿透，无法利用它垫脚跳过去。这里要把下面的一个木箱子移动到垂直墙面的最上边沿，让箱子钉在墙上，这时再放下木板，它就不会下垂了。当然，也可以用巫师自造的幻盒，效果一样。接着要打一个小Boss：大型骷髅，它只有头部能受到攻击，建议用盗贼在远处射杀，射10箭左右就能把它放倒。由于盗贼的弓箭带有些许的硬直效果，只要你不停放箭，根本不用担心大骷髅会近身。在第三个存盘点旁边的箱子里取得骑士的第二技能"泰坦之力"，现在骑士可以搬石头和箱子砸人了（鼠标右键）。前方有两个炮口，把这里的三个木箱子放在适当位置，挡住炮火的同时也方便跳跃（图4），如果已经升级了还可以直接用自制的两个幻盒。接着看到一个木杆，一端固定着一个大铁块，另一端吊着一个木质平台。但平台太高跳不上去，用法师直接把平台往下拉也显得非常吃力。可以用巫师向上移动左侧的铁块，右边的平台就能很轻松地降下来。右面房间的地面上有三个机关，都是骗人的，尽量不要踩上去，如果踩上去会放出刺球，可以利用巫师把它们移动到身后。之后再一次把箱子插在墙上，再一次看准间隙跳过密集的火弹，就来到关卡的尽头了。





隐藏物品

1.在第二个存盘点的正上方有宝物法力增强护符，要利用盗贼的抓钩跳到最上边的平台（图5）。宝物效果：每杀死一只怪物回复一点能量。

2.来到图6所示的位置，把箱子插在图示位置，用它垫脚跳上左上方平台，可以拿到宝物能量药剂。效果：当角色能量用尽时，自动回复30%能量，一次使用，当到达下一个存盘点时可以重新使用。提示：当药剂可以使用时，瓶子的图标是充满蓝色液体的。





第四关 巨龙坟场

剧情概要：据墓碑文字记载，第二件圣物放在远处的城堡中。巨龙坟场是由学院通向城堡的最佳捷径，但是我们的盗贼MM仍然心存顾虑，害怕要是巨龙复活了怎么办……等到走出坟场再回头看，并没有半只龙有复活的迹象，一场虚惊而已。

关卡流程：一路很顺畅地来到第二个存盘点处，按照惯例把箱子插在右面的刺上继续前行。向右走一点儿有个吊着木质平台的浮空车子，跳上平台，切换巫师控制车子往右走。经过两个靠得很近的存盘点之后，在路中央捡到一个宝箱，当然这不可能是什么隐藏宝物，而是巫师的"魔术板"技能。紧接着就看见一个跳不过去的坑，硬跳的话总是掉进水里被刺扎着。试试巫师的新技能吧，画条直线（长度大概是屏幕横向长度的1/4）把缺口填了。然后又看到两个大刺球荡啊荡，不理它们，让巫师从上面铺板搭桥悠然通过。然后又遇到一个令人头疼的大坑，如图7所示插幻盒、铺魔板通过。最后来到有两个十字形转动木板的地方，如果对自己操作比




8


9

较有信心，可以像图8一样站在十字木板的顶端向右跳，即可跳上高处。如果总踩不上那一小块立锥之地的话，可以把巫师的一堆东西都变出来，只要抱着把坑填平的信念，相信你一定会跳过去的！

隐藏物品

1.在第二个存盘点处（初始的存盘点也算在内），向右走一点儿有个吊着木质平台的浮空车子。车子左侧的平台上有宝箱（图9），但是怎么跳上去是最大的问题。普通的方法是：跳上吊着的平台，用巫师操纵车子往右走，走到下一个存盘点处。然后利用这里的小木台跳到车子顶上，再利用巫师把车子移动到原处，就能拿到宝物了。当然还有个更简便的方法，玩到这里许多玩家都会发现，盗贼MM可以利用抓钩“翻跳”上任意的木质平台。用抓钩挂住平台的边缘（越靠边越有利），向上收绳直到不能再收，同时要保证盗贼仍然有轻微的摆动，当盗贼摆到最外侧时，按跳跃键并按相应的方向键就可以翻到平台上边去。这里就可以直接翻跳到木质的车子上去，轻而易举地拿到宝物。宝物是绑腿，效果：减少对穿戴者腿部攻击带来的伤害。

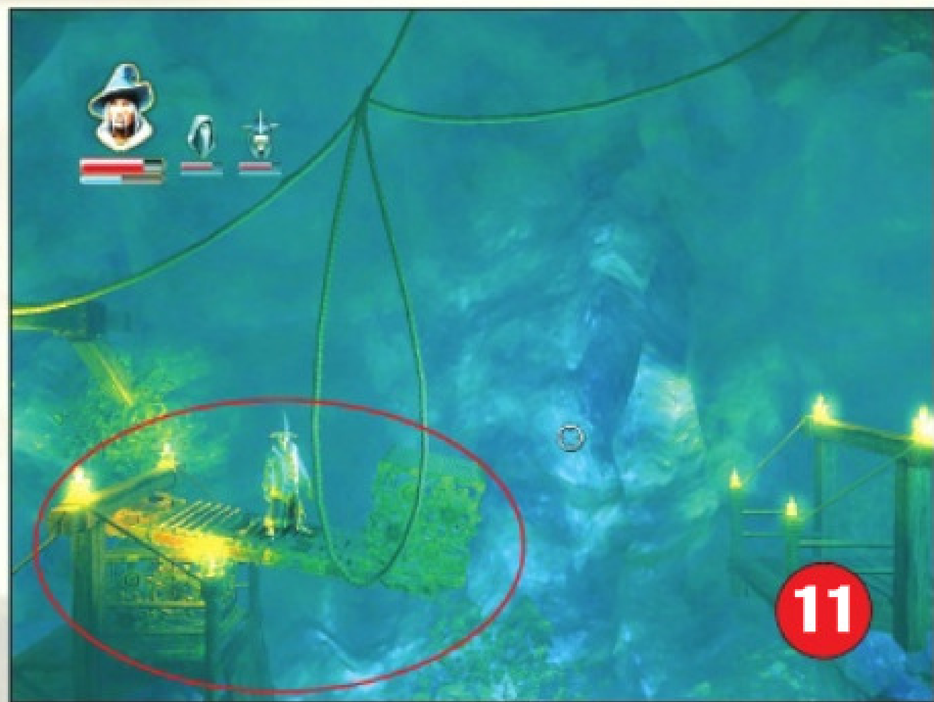

10

2.这是个位置非常明显的宝箱（图10），但由于平台不是木质的，翻跳这招派不上用场。可以把巫师的幻盒和魔板摆成图示的形状，这样就很容易爬上来。宝物是毒药瓶，效果：在弓箭和剑的基本攻击上附加伤害。

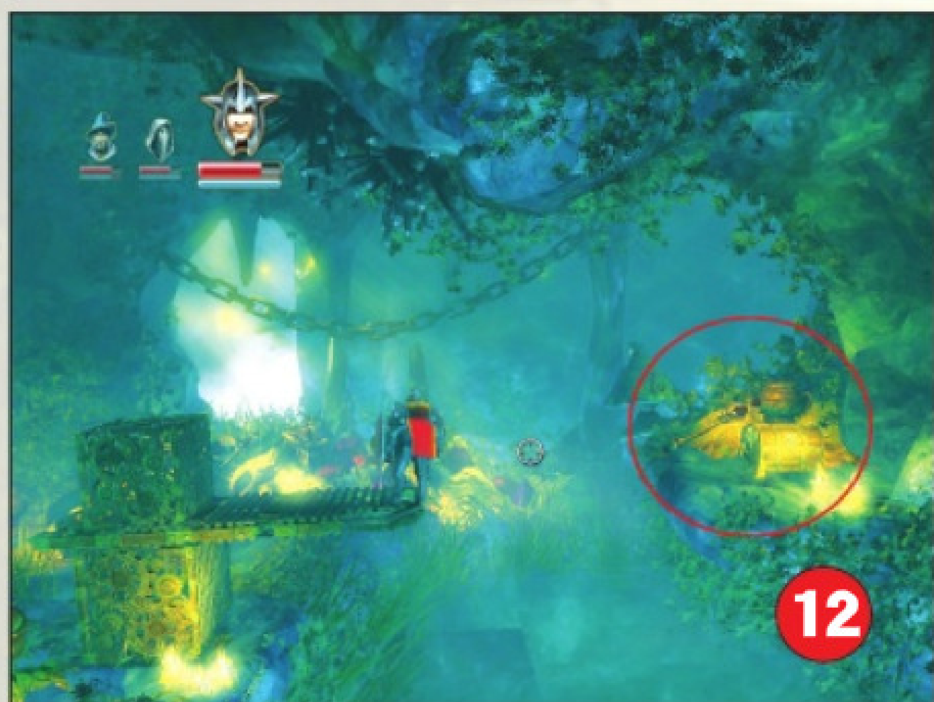


第五关 水晶洞穴

剧情概要：英雄们穿越了巨龙坟场，来到城堡前的水晶洞穴。巫师对守护者的碑文进一步分析，发现神器共有三件，一件代表灵魂与正义，一件代表思想与力量，一件代表身体与物质。远古时期这三件神器帮助人类抵御住恶魔的侵袭，动乱结束后，三件神器就交由三个守护者保管。守护者死后，神器仍由强大的魔法保护起来，只有纯洁的人才能碰触神器。


11

关卡流程：刚进入这一关，洞顶就开始掉渣，这回掉的渣是真正扎人的针刺，赶紧让骑士撑起盾牌，不能像训练关里一样闹着玩儿了。前方来到一个比较容易卡关的地方，要用盗贼把头顶上拴着拳石的绳子射断，再用巫师移动拳石把出口砸开。走过一个只剩木片的吊桥后，心想终于看见一个完整的吊桥了，谁知对面跑出来个骷髅把桥给砍断了，只好下水游泳。游泳时建议切换到盗贼MM或巫师，骑士实在太沉了，游不起来，只能踩着水底蹦蹦跳跳。重回地面之后，把两个幻盒分别插在墙上两个有针刺的地方，跳到高处。然后来到一个地面和洞顶都是刺的地方，建议在靠近洞顶的木架处铺魔板通过。注意这时候不要跳，一跳就会被扎得头破血流。接着又转到水下场景，这回要看清水下的刺球，注意躲避。爬上岸之后，来到一处水面上共有三个漂浮箱子的地方，把其中一个箱子移动到最右边的水面上，用它垫脚跳上高处。最后再跳过几处毒液，杀掉几个骷髅，任务完成。


12

隐藏物品

1.在骷髅把吊桥砍断的地方，对岸有隐藏的宝箱。桥没了怎么办？自己搭呗。这回巫师不仅要当铺路工，还要当回修桥工。把两个幻盒和一个魔板摆成图11形状，就能跳过去。其实还有一种到达对岸的方法：看见对岸还剩一点点的桥头没？对，那个也是木质的。让盗贼MM游到那点儿木头的正下方，跳出水面伸出抓钩挂住它，然后就能翻跳上去。宝物是牺牲护符，效果：当能量不足时，用生命值补充能量值，转化比例为1:1。

2.在图12所示位置的对岸有隐藏宝箱，这回对岸没有木头了，只能用巫师造桥。其实把幻盒压在魔术板一边是比较复杂的，因为魔板和幻盒的平衡性较难掌握，所以请耐心地用巫师调试。宝物是魔法能量水晶，效果：从每个能量药剂获得的能量增加5%。



第六关 诅咒密室

剧情概要：看来想到城堡还需要穿过这个诅咒密室，随着时间的流逝，英雄们的信念开始动摇。大肚子骑士已经好几个小时没有进食了，盗贼MM则开始担心她是否可能从此跟自由无缘，而巫师开始害怕他们不会再找到其他神器来

解除三位一体。但是，路只有一条，不管怎么恐惧都是没有用的。

关卡流程：一进门就是一片漆黑，小心脚下，不要掉到毒液里去了。没走多远就在道路中间捡到个宝箱，里面是盗贼的“火焰箭”技能。用鼠标滚轮切换到火箭之后，射击熄灭的火把可以点亮一小片区域，火焰箭还可以用来射毁薄木片以及巫师变出来的幻盒和魔板。另外，当骑士的“剑和盾牌”级能升到3级时，骑士的剑会布满火焰，非常绚丽，这把火焰剑也能用来点燃火把。一路一边点燃火把，一边慢慢前行，当到达一个存盘点之后要向下跳时，先把头上的箱子放到坑底垫脚，因为下面全是毒液，而且不易看清。穿过一个吊桥后来到一个比较大的坑前，这里用巫师铺路不太容易，可以用火焰箭把左上方困在薄木片中的木箱子放出来，插到洞顶的刺上，然后盗贼就能荡秋千跳过去了（图13）。接着看到一个两边都垂在悬崖上的桥，让巫师把它们拽回原位。之后要打第二个小Boss。打它时要注意，它只有背部的蓝色晶体能受到攻击，因此要在它扑过来时，从它的头顶跳到它的背后迅速进行攻击。最后扳动开关，放下一座吊桥，进入城堡。



13

隐藏物品

1.来到第一个由四个木片组成的吊桥时（图14），下到桥底，用箱子垫脚跳过毒液，继续向右走，不要怕黑啊。走到尽头时用巫师变出一个幻盒垫脚，跳上右上方的平台，那里有放着宝物夺命吊坠的宝箱。宝物效果：当怪物在附近被杀时，回复角色的生命值，仅当角色处于濒死状态时回复，每杀一个怪物，回复一点生命。



14

15

2.在图15所示的存盘点正下方有宝箱，先把右边的桥翻到岸上，再在如图所示的位置铺一块魔板，最后沿箭头所示方向到达宝箱所在的位置。宝物是护腕，效果：减少对穿戴者手臂攻击带来的伤害。



第七关 被遗弃的地牢

剧情概要：进了城门之后直接就是地牢，嗯，这个城堡有点意思。在地牢的尽头，英雄们找到了代表思想与力量的第二件神器的符号，它貌似已经被人拿走了。这件神器曾经保护着这座城堡，并且将力量赋予国王和他的子民。

关卡流程：一开始会有三个靠在一起的炮口，用巫师画一个长板，可以把它们全封住。接着又有两个横向喷炮的炮口，这回还可以画魔板，让魔板的上端被针刺穿透就能把它钉在墙上。右面房间里的机关又是骗人的，不要踩上去。游过一片水下场景往上爬时，继续用巫师的幻盒和魔板堵炮口。之后有一个地方要踩两个机关才能让垫脚的三块铁板全部伸出，踩其中一个机关时，要从水下绕到左边。接着又有一只大骷髅小Boss来找事了，对准头部射五六箭就能把它变成一堆废骨。

隐藏物品

1.在一处开关的上方平台上有拳石，让巫师把拳石拿下来，砸烂开关正右方满是裂纹的墙壁（图16），里面放着宝物魔法生命水晶，效果：从每个生命药剂获得的生命值增加5%。

2.这个宝箱的位置较为隐秘。在图17中有一段看不见的通道，如图中红色箭头所示。进去之后着实把人吓一大跳，



16



17

上下左右都是火炮，几乎没法进入。别急，让巫师上下用魔板堵，左右两边用幻盒堵，就一炮不剩了（图18）。右边的箱子里有靴子，效果：减少危险的道路和地面上的尖刺带来的伤害。





第八关 帝陨之座

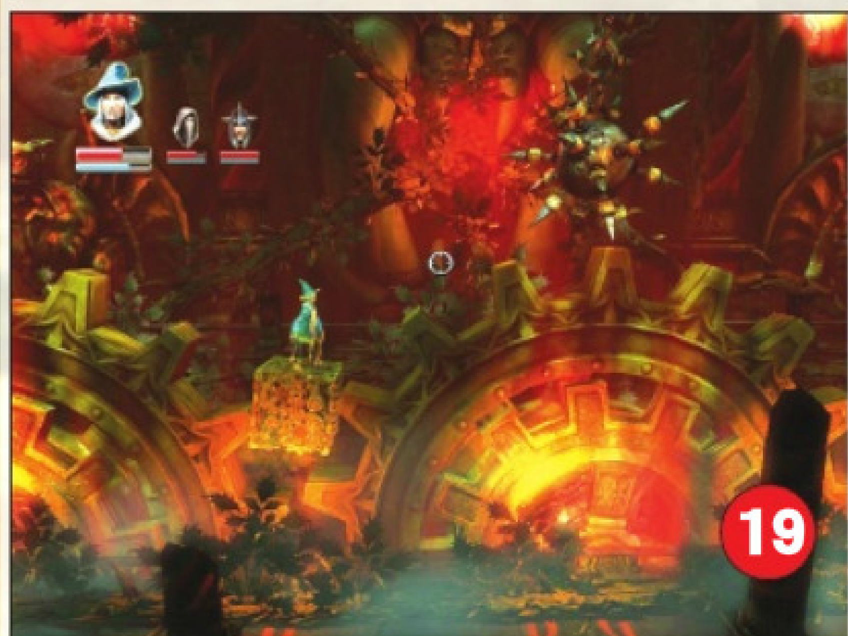
剧情概要：通过地牢，英雄们终于到达了城堡内部。他们意识到，亡灵已经占领了城堡，这壮观的地方已经变成了一处恐怖之地。在城堡的深处，英雄们找到了老国王的日记，为他们提供了更多关于神器守护者的线索。

关卡流程：刚进入关卡就受到四把摆动巨斧的欢迎，趁着间隙快速通过。右边的一个拦路铁门，要把两个机关同时踩下才能开启，照例把其中的一个机关用幻盒或魔板压着。之后在两个巨斧之间的平台上拿到盗贼的宝物快速箭袋，开启“急速射击”技能。来到同时有大齿轮和大刺球的地方，在不停地往右跳的同时，还要留意不要被头顶的刺球扎着。这里还可以变出幻盒（小型幻盒最佳）把齿轮卡住（图19），以便降低跳跃的难度。最后在有大量容易滑动的小齿轮的地方，恰当地铺魔板就能轻易通过。

隐藏物品

1.这是个凡是路过的都能看到的“隐藏”宝箱（图20），距离关卡的初始位置不远。获取的方法也相当简单：把大石头和箱子移走就行了。宝物是“雄鹰雕像”，效果：减少使用漂浮咒语的能量，仅限巫师。

2.这是个相当隐秘的宝箱，但是拿到并不困难。如图21所示，在两个小齿轮上铺一块魔板，再在魔板上造一个幻盒，就能跳上原本有两个经验瓶发光的平台，上面有个几乎看不到的宝箱。宝物是蓝色控制石，效果：增加幻盒召唤上限1（巫师），或者增加普通箭矢数量1（盗贼）。建议把这个宝物给盗贼带，这样可以使盗贼最多同时射出四发箭矢，而且这是唯一可以增加箭矢数的道具，巫师完全可以利用其他道具补充幻盒数量。









第九关 新生丛林

剧情概要：国王日记的最后一页，记载着国王如何发现了被遗弃很久的古代遗迹。尽管国王的日记并没有触及太多上古神器的内容，但其中的一些描述和第一个守护者墓碑上的线索极为吻合。巫师认为，国王所说的遗迹很可能就是被守护者称为“家”的地方。那里应该放着第三件圣物。

关卡流程：在爬上一个很长的吊桥时，要踩下吊桥尽头正下方的机关，那两个布满青苔的平台才会伸出来。其实熟悉盗贼操作的玩家可以抓住木质桥头，轻而易举地翻跳上去。在后面的水下场景中，要把水底的木箱子推回水面，利用它垫脚跳到岸上的存盘点处。之后在有好几层吊桥的地方，要打一大批骷髅，做好迎战准备。然后又遇到一个比较难跳过去的地方，对岸可以看到存盘点，而且桥头还是向上翘起的。这里还要铺魔板，然后把幻盒压在左端，利用伸到水面上的魔板跳过去。小技巧：其实你可以先把整个魔板都放在实地上，然后一端压上幻盒，再用巫师缓缓向右移动下面的魔板，它就能很平稳地伸向水面，而不会出现魔板还未被压住之前就掉到水里的情况。紧接着又遇到了那个见到过的小Boss，用同样的方法虐杀。之后就很简单了。

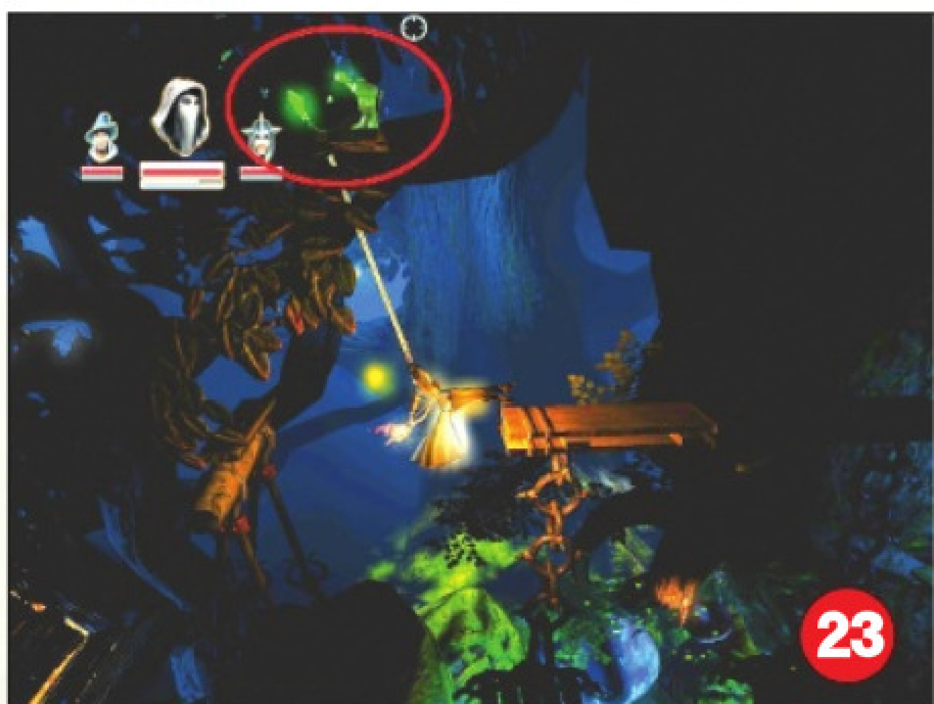


隐藏物品

1.这个宝箱就很招摇地放在一个水池的中间，想不发现都难。宝物是鱼鳞，效果：可在水下无限停留。

2.在图22所示的位置有这一关的第二个隐藏宝箱，提示：要从左边下水游到这里。宝物是力量项链，效果：使用能量的武器可增加25%伤害力。强烈建议把此宝物给骑士佩戴，增强攻击力后的火焰剑基本可以秒杀一切骷髅。

第十关 影棘灌木



剧情概要：这片灌木林应该早已被亡灵大军淹没了才对，但是现在它依然顽强地抵制着入侵者。大概是上古神器就在附近的缘故。仍有一丝希望。

关卡流程：很惬意地走上一段路程后，在道路中央捡到了骑士的“风暴之锤”技能，用这个技能试着把右边的墙砸开。之后看到一个被三根绳子吊起来的拳石，用盗贼把绳子射断，用拳石砸开右面的墙。你还可以用巫师画个幻盒垫脚，让骑士踩在上面用锤子砸墙。这一关较短，后面的路也相当好走。



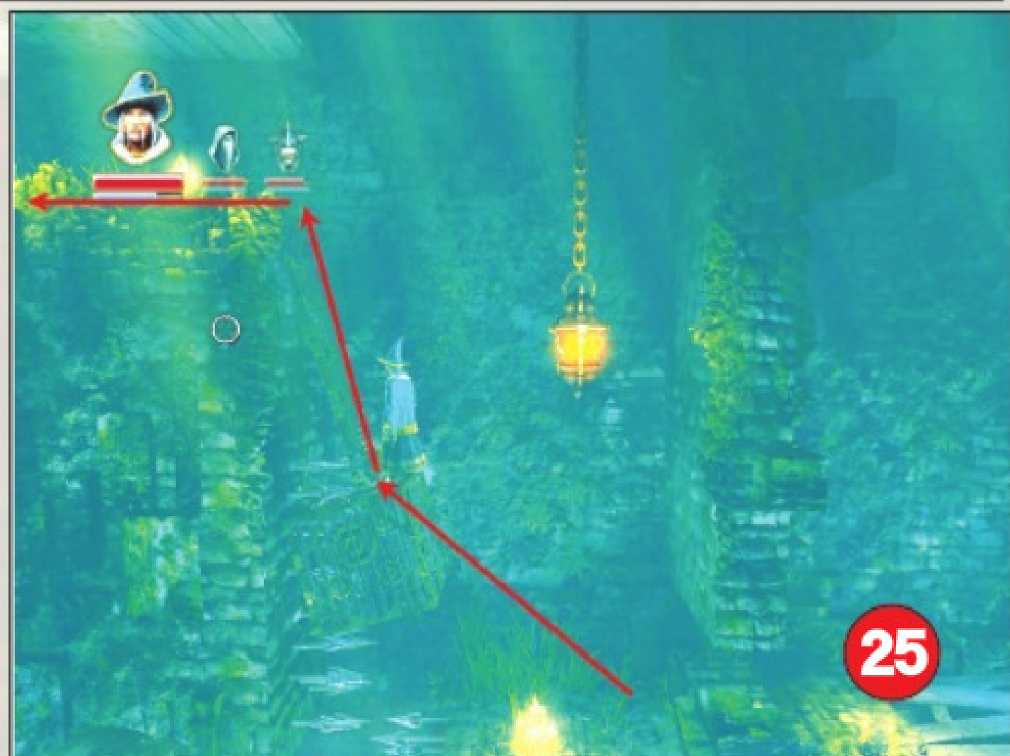
隐藏宝物

1.在离入口处不远的一个高处平台上，放有这一关的第一个宝箱（图23）。宝箱被树叶挡住了一部分，不易看清，但是那两个放光的经验瓶非常显眼。跳上去的方法有两种：可以直接让盗贼抓住平台翻跳上去，也可以利用右边吊着两个木质平台的跷跷板，从跷跷板顶上跳过去。宝物是光之棱镜，效果：在每个存盘点，携带它的游戏角色能够多恢复生命值和能量值各25%。这是个强力道具，而且可以换手使用。

2.图24的右上角有宝箱，首推用盗贼翻跳上去。宝物是生命药剂，效果：当角色生命值减少到25%以下时，自动回复角色生命值25%，在下一个存盘点可以再次使用。

第十一关 死亡废墟

剧情概要：英雄们穿过了灌木林，登上了残破的遗迹。这里就如老国王在日记里描述的一模一样。尽管历经几个世纪，依然雄伟壮丽。或许可以在遗迹的最高层找到第三件神器。在遗迹的顶端，英雄们惊奇地发现放有神器的箱子是空的，然后他们听到了一个诡异的声音……



关卡流程：这一关跷跷板换成了大木桩，照样玩，用巫师把木桩荡起来，在最高点时跳走即可。之后的水下场景中有刺球，要小心躲避，最后上岸时水面被薄木片封住了，用骑士在水中砍开。然后在一个存盘点附近，用盗贼的火箭把头顶的木片射烂，放出圆形的石头，它会把下面的木盒子压到门外的水面上，用它垫脚就能跳到对岸。接着又遇到了“关门放骷髅”的把戏，正好杀个痛快。接下来要数次跳过踩上去就下垂的铁板，小技巧：可以让巫师铺块魔板在铁板上，这样角色再踩上去它就不会下垂了。然后来到一个很奇怪的吊桥处，它的每一节都是由能砍烂的薄木片外加两个木桶组成。用火焰箭把木片射烂，木桶就会散开，用巫师移动一个木桶到最右边的水面上，踩上这个木桶跳到对岸。然后又遇到那个小Boss，这回可以站在高处惬意地射它的后背。右面又遇到一个破得不成样的吊桥，用巫师的魔板把桥铺了，否则不小心掉进下面的烈性毒液里可不是好玩儿的。最后有个大木桩，用力向左摇跳上高处。



隐藏宝物

1.在水下场景中，有个针刺来回伸出的地方，从那里跳上岸，再在墙上插个幻盒（图25），跳上去能找到宝物刚毅护符，效果：增加生命值上限5%。

2.在关卡接近尾声的地方，有个大木桩，跳到上面用力摇摆它，然后趁机跳上宝箱所在的平台（图26）。宝物是红色控制石，效果：增加魔板召唤上限1（巫师）；增加最大生命值10%（骑士）。

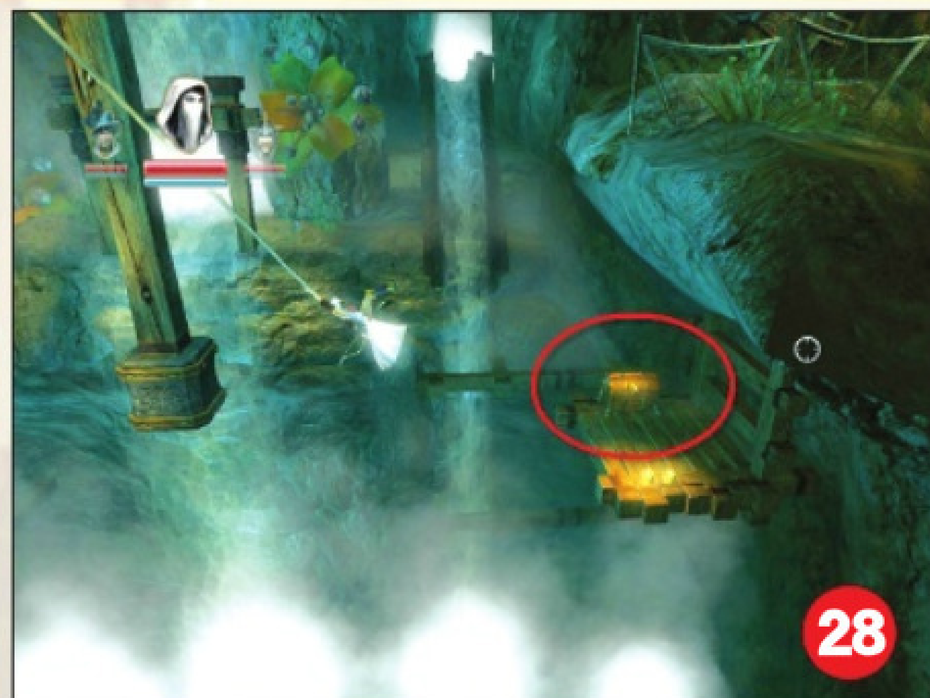
第十二关 中心矿井

剧情概要：不久之前，一场地震撼动了遗迹的基座，破坏了保护第三件神器的魔法，神器被偷走了。更糟的是，它与代表着思想与力量的神器本是一对，在没有灵魂和正义神器的情况下，邪恶的亡灵利用了第三件神器，赋予骸骨和尘土以生命。只有第一件神器三位一体——也就是我们的英雄能够拯救世界了。

关卡流程：第二个存盘点左边的一个机关被两根木棍掩盖住了，仔细观察一下。前方的斜坡会滚下三个大刺球，速度较快，不易用巫师掌控，看准时机直接跳过去。乘坐矿车走下坡路时，会有大石头掉出来砸人，矿车也将要掉入深渊，赶紧跳出矿车，否则摔死人不偿命。接着来到一个大坑前，即使把右边的车子拉到最近也跳不上去，铺魔板、

压幻盒（方法详见第九关）即可有足够近的距离。在存盘点旁边的宝箱里捡到巫师的“漂浮平台术”技能，建议尽快把这一技能练到2级，这样巫师的三角盒配合盗贼的抓钩，几乎上天入地无所不能。后面都是以前见过的桥段了，轻松过关。





隐藏物品

1.在刚坐完“夺命矿车”的地方，有个非常显眼的宝箱（图27），里面放着宝物能量之球，效果：能量值上限增加10%。

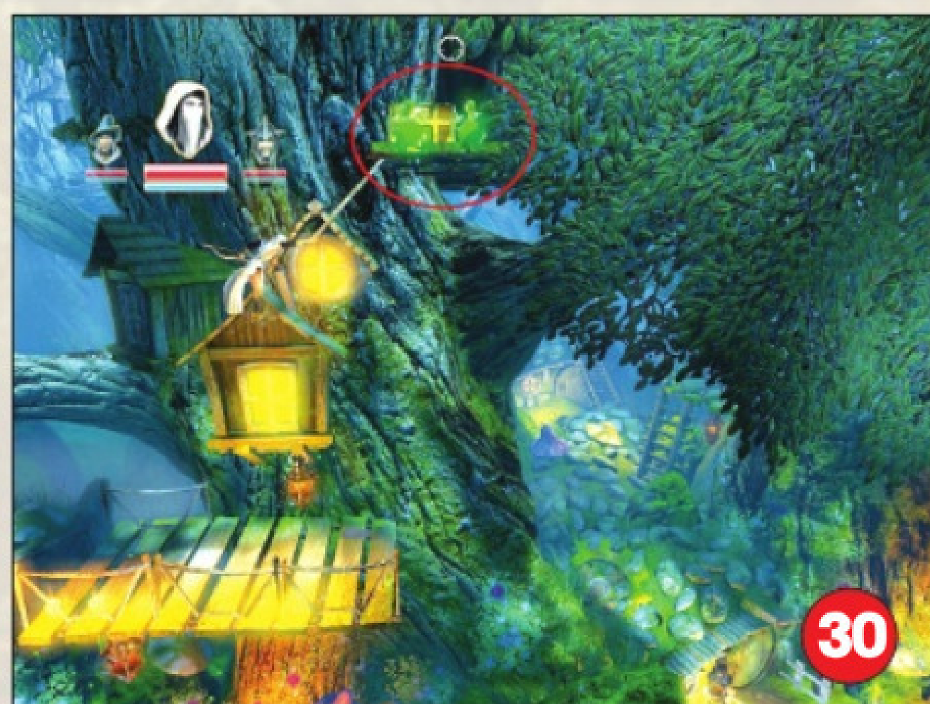
2.临近关卡结尾的一个大坑右下方放着这一关的第二个宝箱（图28），建议用盗贼抓住上面的木质平台荡过去。宝物是守护者之坠，效果：能量值上限增加15%。



第十三关 火棘村庄

剧情概要：英雄们向西看时，发现原本一片黑暗的地方矗立着一座黑暗之塔。一切都变得明朗起来。亡灵偷走了第二件和第三件神器，使得邪恶的力量不断壮大，而清除大陆上的腐朽之地和黑暗之塔的办法，就是把三位一体与其他两件神器再次组合到一起。英雄们知道自己肩负的使命。在前往黑暗之塔的路上，英雄们还要穿过这一个废弃的村庄。





关卡流程：有了二级三角盒之后，一切跳跃都几乎不成问题。在经过大齿轮+火炮+毒液的组合时，用小幻盒把齿轮卡住，用魔板把炮口堵上。有一个地方上面只有一个木片支架，可以变出三角盒当作另一个支架，再铺魔板堵住炮口（图29）。接下来会看到村民自办的娱乐项目——微型摩天轮，玩玩就好，别忘了继续往前走。在最后一个摩天轮的左上方有控制铁门的摇杆，穿过铁门就过关了。



隐藏物品

1.进入关卡没走多远，就能看见高处平台上的宝箱（图30），宝物是沃尔夫冈的音乐盒，效果：增加幻盒召唤上限2。

2.跳下一个深坑后向左走（图31），里面放着宝物复活宝石，效果：佩戴者死后原地满状态复活，每一等级只限一次。



第十四关 钢铁熔炉



剧情概要：我们的英雄突破了邪恶之塔的大门，并进入了亡灵军团制作武器和盔甲的锻造厂。

关卡流程：这一关的难度有点陡然上升的感觉，毕竟这是倒数第二关了。去扳动第一个开关时，发现巫师变出来的一切物品都会被炽热的钢水烫个粉碎。这里要把岸边的石块搬入钢水，然后跳上第一个石块，跳到第二个石块上时再把第一个搬到前边（图32），如此循环，不断前行。拉完开关再回去时就没这么麻烦了，因为移动的平台被激活了。扳动第二个开关时，注意不要踩到地上的机关，直接在来回伸出的针刺处造幻盒垫脚通过，否则火炮针刺会瞬间全都招呼上来。开第三个铁门要踩地上的三个机关，请放心地踩吧，别被前边的陷阱吓住了。接下来会遇到钢水+炮火+移动平台组合的地方，难以通过，推荐使用盗贼，从最底下走，尽量抓住一切木头（包括移动的平台），能够较为简便地跳过去。之后在关卡最右方的角落里有个存盘点存在Bug，选“返回上一个存盘点”时，你会回到靠近关卡开始处的一个存盘点。因此不要触发这个存盘点，直接过关。

隐藏物品

1.这个箱子看似是在上下左右全都封闭的空间里，其实右上角有缺口，可以进入。先踩着最右边的齿轮跳上平台（图33），再往左“小跳”一下就能跳入宝箱所在的空间。注意这里不能大跳，因为缺口离起跳点较近。宝物是国王护符，效果：生命值上限增加15%。



33



34

2.在开第3个关闭的铁门时，我们爬到高处并踩下了三个机关。这时不要原路返回，仔细观察会发现左边有个横向的铁栅栏伸了回去，从那里跳下去就能看见宝箱（图34），如果不小心没拿到宝箱就掉到最底下了，请重新爬到三个机关的地方吧。宝物是维克托的皇冠，效果：增加魔板召唤上限2。



第十五关 萨瑞克之塔



35

剧情概要：英雄们登上了邪恶之塔，在最顶层找到了另外两件神器，三件神器融为一体，三位一体的咒语也被破开。没有能量供应的亡灵逐渐消亡。我们的英雄拯救了自己，也拯救了世界。

关卡流程：刚进关卡就有一个好大的骷髅飞过来，朝我们的英雄张牙舞爪。看这行头大概这家伙就是亡灵军团的首领，也就是最终Boss了。这时不要试图攻击它，它是打不死的。这个Boss也没有攻击玩家，只是哀嚎了一声便掉头飞走去召唤炽热的钢水，让钢水不断往上涌，看来一场经典的跳跃逃生已经如箭在弦。用盗贼抓住木头跳上平台，再往上跳时发现头顶上被Boss召唤的魔板封住，推荐用盗贼的火焰箭或者骑士的火焰剑迅速摧毁，不推荐直接用巫师移动，因为他移动的速度过于缓慢。之后从左走或者从右走都是一样的，中途Boss都会放出幻盒和魔板来试图阻拦英雄们前进的脚步，果断地把障碍物摧毁并继续往上跳吧。然后看到一个刺球静置在一块木质平台上，用火焰箭射击使它滚到下面的钢水里去，再跳上这个平台。紧接着用抓钩挂住右上方的木板直接翻跳上去，不必再等待那两个来回伸缩的铁板。这时Boss会放出一个刺球，立即跳到右边的一个小木板上，等刺球掉下去后再往左跳。之后Boss又放出一个刺球，这里空间狭小，建议切换到巫师把刺球往左移，使刺球掉入钢水中再切回盗贼或骑士继续向上跳。在右边的斜坡上会依次降下四个刺球，看准时机跳跃躲避就可以无伤通过，不建议用巫师慢慢控制刺球，耗时不说还不一定能控制得住。刚躲过四个刺球又有一个刺球迎面滚来，往左走贴住墙壁等刺球从身边滚过去再继续前行。有时贴着墙壁也可能被扎到，用巫师把刺球稍微往右移动即可解决。上面有一个跷跷板，Boss会放出幻盒压在一边使得跷跷板不停旋转。用巫师重新控制住跷跷板的平衡会浪费大量时间，其实这里可以在幻盒压上跷跷板之前就将其打掉：用盗贼跳上与跷跷板平行的左侧木板上，停顿大概0.5秒钟后向右放箭，这样能把刚出现的、仍在空中的幻盒直接打散（图35），然后就可以平平稳稳地迅速跳过跷跷板。之后都是踩上去就下垂的平台，Boss会先变出一个竖直的魔板，这里延迟一点时间再往左跳，便能够踩上左边的平台。紧接着Boss变出了一个横着的魔板，这里不容易直接跳上去，建议先跳到屏幕左下角的石质平台上，射毁魔板再向上走。最后有两个旋转的小木板，跳过它们来到最顶层的存盘点。来到这里就算胜利了，因为有存盘点在，你想死都不容易。这里是无限刷怪的，所以拿完15个经验就不要理它们，在头上画个三角盒，跳上最上面的平台，任务完成。这时候大Boss看到三件圣物成功组合而恼羞成怒，疯狂地扑向三位分身后的英雄，本想会有一场激烈的Boss战，不料骑士一锤子就把Boss钉死在平台上（图36）……



36



尾　声

当邪恶消失之时，老国王残存的灵魂出现了，它被释放出来了。神器慢慢的归位，世界的和平重新恢复。生命和欢笑又回到了这个王国。春天，一位新国王登基了。新的国王想要赏赐我们的英雄，但骑士拒绝了担任国王侍卫队队长的职务。相反，他最终遵从了他父亲的愿望，追寻自己的另一个爱好：美食和啤酒。他成为了皇家啤酒供应商。盗贼获得了超乎她想像的财富。尽管如此，她还是向往回到森林遗迹中去。国王满足了她的愿望并让她统治正在恢复生机的森林，之前美丽的景色也在森林中逐渐显现。至于巫师……他终于明白了通往成功的道路和火球术没有任何关系。之前他并不确定这一点，但在拯救王国的过程中，他明白了。几年之后他与一个叫玛格丽特的女子结了婚，生下了三胞胎，喜悦的同时，众多祝福纷纷而至。当他的每个孩子在一岁时就能施放火球术时，我们并不知道作为父亲的他是感到自豪还是羞愧，或是兼而有之。尽管如此，他们都过上了幸福的生活。P



捉鬼敢死队

■贵州 yago

良品 总评	7.8
制作	Terminal Reality
发行	Atari
类型	动作
语言	英文
文化包容性	7.7
上手精通	8.0
画面	8.5
音效	8.0
创新	7.0
剧情	7.7

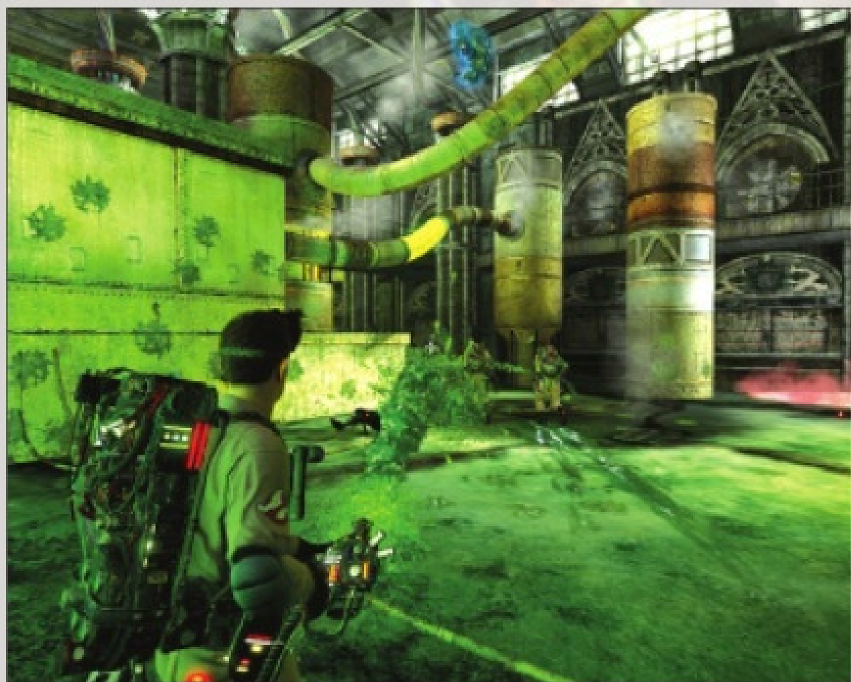
为什么要玩这款游戏

这款游戏基于1984年首映的同名科幻喜剧电影改编而成，20多年前红透好莱坞的《捉鬼敢死队》别出心裁地将神鬼秘术和高科技要素相结合，几个穷途潦倒的科学博士背着质子能量包四处替人有偿捉鬼，政府官僚视他们为江湖骗子，不料最后群鬼大闹纽约，全靠他们才拯救了整座城市。本作以跨平台引擎Infernal Engine为玩家们展现了一个绚丽多彩的捉鬼战斗场面，五彩斑斓的电弧火光视效与逼真的物理撞击效果号称当世无双，另一方面游戏也忠实继承了电影的娱乐性，搞笑滑稽内容此起彼伏，短暂的10小时破关过程中玩家绝对不会感到无聊。



剧情梗概

游戏剧情发生在1991年，恰好是电影第二集两年之后。新加入捉鬼敢死队的主人公不慎在实习操作中放走贪食鬼，捉鬼队赶到塞奇威克酒店捕捉贪食鬼时意外发现酒店里还有其他恶鬼作祟。接着英雄们赶到时代广场，经过一番大战后救出被巨型棉花糖鬼追杀的美女伊丽莎·塞尔温博士，她是一位研究西亚远古文化的访问学者，捉鬼队中的风流浪子彼得对她一见倾心，但雷和伊冈通过种种迹象怀疑她与纽约不断出现的闹鬼事件有联系。一直刁难捉鬼队员们的老对头佩克现在也升任灵异现象监督委员会主任，在市长的支持下他以避免破坏城市为借口极力打压捉鬼敢死队。在闹鬼的公立图书馆中，捉鬼队员们从女图书管理员鬼魂手中得到一本戈扎圣典，他们击败企图夺走圣典的恶鬼收藏者后在墙壁上发现了神秘的符咒图案。之后在博物馆的冒险中，捉鬼队员们再次发现了神秘符咒图案，整个博物馆下层的排污沟也被邪恶的黑色史莱姆黏液填满，看来鬼魂世界的恶鬼们通过史莱姆传送门入侵了纽约。回到总部仔细研究戈扎圣典后，伊冈和雷推断崇拜西亚古邪神戈扎的邪教创始人伊沃·桑多可能是幕后黑手，他利用符咒联通鬼魂世界引出大量恶鬼，其目的是以众鬼力量召唤毁灭凶神。为彻底关闭通向鬼魂世界的通道，众人又来到桑多家族的小岛上，赶在岛屿沉没之前铲除群魔并封住了符咒。当大


3号酸液枪用处很大

家回到纽约后发现总部又一次被老对头佩克偷袭，这家伙不但抓走伊丽莎，还释放了能量封存器里囚禁的所有鬼魂。英雄们赶到中央公园里突然出现的巨型陵墓中，却看到伊丽莎和佩克都被关在这里，伊丽莎原来是桑多的后裔，附体在市长身上的桑多自称要成为比戈扎更强大的毁灭恶神，大家给他的回答是一顿痛扁，桑多被逐出市长躯体后现出真身并将捉鬼队员们拉入异世界开始最后决战。捉鬼敢死队的勇士们最终击败了这个恶鬼，伊丽莎、佩克、市长全部获救，纽约城里的闹鬼事件也销声匿迹。



训练关


头天上班挺新鲜

主角是捉鬼敢死队公司的新雇员，头天上班感觉什么都新鲜。一开始出现在二楼，彼得·文科曼（Peter Venkman）在旁边玩游戏机，听到雷·斯坦兹（Ray Stantz）大叫有史莱姆鬼逃脱。下楼来到大厅，跟着雷到地下室与戴眼镜的技术员伊冈·施本格勒（Egon Spengler）见面。偷跑出来的史莱姆绿鬼正趴在净化器前鬼鬼祟祟地不知做什么，雷让主角发射质子光束抓住它，一扣扳机却打坏了净化器，净化器中逃逸的鬼魂窜入仓库。伊冈留下修理净化器，主角跟着雷进仓库继续捉鬼，通过实战熟悉质子能量包和捉鬼业务。

质子能量包右侧上部的横向双绿槽代表主角生命值，如果受攻击减血，只要躲到安全地带就可使生命值缓慢恢复。竖向双红槽代表质子能量包的发热程度，如果红槽涨满要尽快按R键更换能量块。捉鬼过程分为三个阶段：消耗、捆缚和捕获。消耗是用质子能量包连接的武器持续攻击鬼魂，使其生命值下降到可以捆缚的程度，当用武器准星对准鬼魂时可以看到环状显示的目标生命值。先学习用武器攻击减少绿鬼的生命值，之后懒惰鬼出现，仍然先攻击消耗，当它生命值下降到一定程度后，再按Shift键发射捆缚质子光束，按住鼠标左键不放可将鬼魂捆住，此时画面右下角出现击晕槽，按住左键不放再点右键可摔砸被捆住的鬼魂，击晕槽中火焰条数代表可摔砸的次数。鬼魂被摔砸后会暂时眩晕并失去反抗力，这时候玩家应按F键投掷捕获器，然后滑动鼠标拖拉被捆住的鬼魂靠近捕获器，只要受缚鬼魂被捕获器向上发射的捕捉光网罩住就会自动被吸进器皿中，在此期间主角和队友们仍需紧紧缚住鬼魂以防其突然逃脱。最后吸收成功后，玩家还得上前拾起装有鬼魂的捕捉器才算完工。挣扎的鬼魂会躲到掩蔽物后，或冲撞玩家或投掷物品，因此在捕捉过程中玩家最好能保持移动状态，如果看到鬼魂向自己发动攻击，要迅速按空格加方向键快跑闪避。实习结束后，三位恶搞前辈欢迎主角加入并给予“测试装备技工”称号，然后按E键登上ECTO-1捉鬼车出发执行首个任务。



抓住恶鬼使劲拽

第一章 塞奇威克酒店（Hotel Sedgewick）

来到塞奇威克酒店，饱受恶鬼折磨的大堂经理威胁要退款索赔，彼得机智反驳说签署的捉鬼担保合同早已过期。在电梯前，风流成性的彼得想和美女搭讪却被对方奚落，主角跟彼得和雷到12楼，两位前辈才说完千万不要对人群滥射质子束就把一位侍者轰得灰头土脸。跟随两人经过楼梯走廊时，走在前面的人会被一堆行李砸得七荤八素，再走一段后发现正在饕餮狂饮的贪食鬼，主角发射质子束吓跑了它。彼得留下把守路口，主角和雷继续搜寻，根据雷的指示按X键戴上PKE读数表眼镜，眼镜前的探测器可扫描到附近存在的各种可疑物体，显示屏上的弦波信号越强表示距离越近，与此同时探测器两侧的悬臂也会向上张开。红色信号标示附近有鬼魂怪物，绿色表示附近有鬼魂留下的痕迹，蓝色表示附近有被鬼魂诅咒的宝物。对准墙上贪食鬼留下的污渍扫描，靠近后按左键收集样本。雷会打开右边通道门，进门后探测器信号变为红色，右转在走廊尽头小桌上锁定一个大花瓶，点左键扫描发现藏匿的贪食鬼，当它逃出花瓶乱窜时迅速瞄准按下左键可完成类型鉴定。跟着雷来到自动售货机前，探测器信号变为蓝色，扫描地上的可疑物品找到宝物——自助餐盘。此时无线电里传来彼得的惨叫，和雷快步狂奔（按住空格键不放）回到路口，被贪食鬼袭击的彼得满身污渍倒在地上动弹不得，靠近他按E键将其救起。楼下伊冈呼叫称酒店里发现更多恶鬼，主角靠近电梯钮按E键，三人登上电梯下楼，途中电梯厢遭恶鬼撞击，吓得三位捉鬼英雄面如土色，多亏伊冈及时赶来扒开电梯门。


逮住了贪食鬼


彼得总不忘和美女搭讪

离开电梯，在大厅里见到两只鬼四处乱掷物品，扫描后鉴定为侍者鬼，四人合力用质子光束将其锁入捕获器中。隔壁还有两只侍者鬼和一只贪食鬼，战斗片刻后它们逃之夭夭。主角和彼得要进舞厅捉鬼却被固执的大堂经理拒绝，彼得带路从厨房绕道，进厨房后先换上PKE读数表眼镜扫描墙上的黑色史莱姆鬼痕迹，下一房间中用探测器扫描出口旁墙上的污渍惊跑黑色史莱姆鬼。继续往前走被一个大铁柜挡住去路，糨糊鬼出现并召唤快速冲锋的蓝色鬼魂攻击，发射质子光束消灭它们的同时要注意左右闪避，战斗结束后走近大铁柜，等彼得说完话后用Shift加左键发射捆缚光束拖开它。

两人来到舞厅中迎战贪食鬼，这家伙会躲到桌子下面，用探测器找到它后换上质子发射器轰烂桌子逼它现形，多次消耗后将其捆住拖入捕获器中。来到舞厅外与雷、伊冈会合再战三只侍者鬼，小心这种鬼魂会投掷行李伤人，收服它们后大堂经理出来争论谁该为损毁物品买单，此时渔夫鬼又呼啸而过。跟随伊冈上楼，分手后走廊里突发大水，渔夫鬼大笑掠过，在满是积水的过道中搜寻它，扫描一可疑烛台后出现会投掷火球的烛台小怪，用光束射爆它们。沿着走廊找到一台自动售货机，探测器信号显示为红色，扫描后渔夫鬼再度出现并打开一道门逃走，追赶进入餐厅开始Boss战。

渔夫鬼会甩鱼竿发射鬼鱼攻击主角，或高速冲撞，看到他向后拉鱼竿就要赶紧左右闪避，将其生命值消耗过半后三名前辈赶到增援。此时渔夫鬼躲起来并召唤一只厨具傀儡出战，不要靠近这个大家伙，边跑边发射光束消耗它的生命值，摧毁厨具傀儡后渔夫鬼出现，主角与队友们合力将其拖入捕获器中完成本关。

宝物收集指南：

①自助餐盘：第一次跟随雷到12楼后扫描自动售货机旁地面可疑物品获得。
②召唤铃铛：跟随彼得去舞厅前，绕到酒店大厅的柜台后可发现这个小东西。
③棉花糖鬼雕像：在厨房中搬开大铁柜后往右走，在深处房间里可找到。
④旅行木箱：打败贪食鬼后，用质子光束反复灼烧放酒的壁架找到密室，密室中有这口箱子。
⑤塞奇威克画像：跟随伊冈上楼分手后继续沿楼梯而上，从墙壁上可找到这幅画像。
⑥鬼眼面包机：从自动售货机中找到渔夫鬼前的路口死胡同里可找到。

第二章 时代广场（Times Square）

棉花糖鬼大闹纽约曼哈顿，捉鬼敢死队赶到现场调查。主角与队友们跟随缓缓行驶的ECTO-1捉鬼车向远处的巨大棉花糖鬼靠拢，突然脚下窜出好几只软糖鬼，天上也浮起更多流浪鬼，此时ECTO-1捉鬼车顶部的超级捕获器激活，玩家只要努力消耗鬼怪的生命值，最后拖到超级捕获器吸收范围内即可迅速拿下。再往前走楼顶上的石像鬼现身发起空中攻击，对付它们的诀窍是按Shift键直接发射捆缚光束并猛摔在地即可秒杀。之后建筑工人鬼出现，这家伙能附身在投掷物中，杀伤力又大，混战中还有石像鬼增援，建议玩家将复活倒地的队友当作主要任务，否则一旦全灭则游戏失败。



可恶的歌剧女妖

战斗结束后前面街道被棉花糖鬼丢下的残骸堵塞，主角与另一位新人温斯顿穿过右边的洗衣店，按右键发射新得到的波森火焰弹引爆泄漏油罐车炸飞残骸，ECTO-1捉鬼车这才得以顺利驶入巷内，经过卡车左转撞开栅栏来到歌剧院前。等队友们谈话结束后歌剧女妖出现，这些鬼会发射尖啸冲击波，还能钻进墙上传送巢暂时逃离，与此同时附近又出现若干石像鬼、流浪鬼，保护好队友们，集中火力收拾掉这些讨厌的家伙。之后主角跟随雷与棉花糖鬼在时代广场狭路相逢，这时候还不能真正伤害它，发射火焰弹轰击的同时紧跟雷从棉花糖鬼砸开的缺口逃离，注意它扔过来的软糖鬼，最后两人钻进刚才棉花糖鬼一直在搜索的办公楼。消灭成堆的软糖鬼后乘电梯来到楼上，在设计室内扫描头顶通风口引发更多的软糖鬼涌出，战斗中与雷互为依托，千万不要单兵作战。这之前应有足够资金升级火焰弹冷却系统，等软糖鬼挤在一起时发射一枚火焰弹相当过瘾。与救出美女伊丽莎·塞尔温博士的彼得会合后，众人走楼梯来到楼顶，这里有更多流浪鬼和建筑工人鬼，消灭它们后靠近楼顶边缘，棉花糖鬼突然冒了张脸上来，迅速发射火焰弹把它轰下去，之后开始Boss战。



棉花糖鬼大闹时代广场

棉花糖鬼尝试着从大楼下面往上爬，玩家可用火焰弹攻击它，它的双手也会投掷爆炸糖反击，这些爆炸糖都可以用质子光束摧毁。如果棉花糖鬼往后仰头并且嘴部微微打开就要当心了，这是它喷吐高速大爆炸糖的前兆，应对措施是立刻瞄准其嘴部发射光束，赶在那些致命的大爆炸糖飞出之前将它们射爆。棉花糖鬼爬到近距离时，玩家一发火焰弹就能把它轰掉下去，然后它又继续开始往上爬，如此反复两三次直到将其生命值耗光，它会掉落地面化成一滩白色糖泥。

宝物收集指南：

①魔术师工具箱：跟着温斯顿穿过洗衣店时，在出口右侧小房间里。
②无底糖浆瓶：小巷里的卡车车头右侧，木板台后面。
③停车路桩：小巷里捉鬼车撞破栅栏后，在左边一间酒吧门口。
④红色电话：刚逃进办公楼时注意扫描大堂柜台上可发现。
⑤别墅模型：在设计室内有大批软糖鬼涌出的附近一张桌子上可发现模型。
⑥抽象脸谱画：离开设计室后在国道转弯处墙上可以找到。

第三章 公共图书馆（Public Library）

在捉鬼敢死队总部与救出的伊丽莎·塞尔温博士交谈，她透露纽约出现的鬼魂异常骚动可能与即将开幕的西亚远古文化展有关。此时闹鬼警报再度传来，登上ECTO-1抵达纽约公共图书馆。门口石狮雕飞出双子鬼钻入馆中，跟随队友追进去，上楼梯交谈获得静电波束枪，按2键更换后左键可发射能量霰弹，右键发射减速光波，注意减速光波极易导致质子能量包过热。回到一楼大厅扫描右侧公告栏惊走躲藏的鬼魂，进左侧鬼魂撞破的栅栏来到阅览室。这里有只巨大的图书傀儡，努力避免与其近战，一边跑动一边发射减速光波以便队友们准确攻击，当它只剩最后一格血时换捆缚光束抓住用力一摔即可将其消灭。跟随女图书馆员的鬼魂进入藏书室，在伊冈附近等待片刻可扫描到神出鬼没的她，之后穿过无数书架组成的迷宫，当心有的书架会自行移动，偶尔还有厉鬼穿梭掠过。在有两台阅读机的地方，撞开背后的书堆迎战一只纸堆鬼，切换为1号武器发射火焰弹两发搞定。



图书傀儡相当强悍

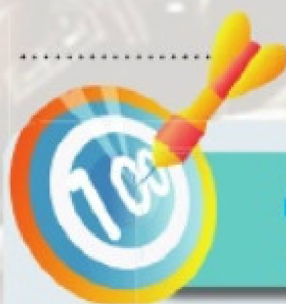
选书室有三个出书口会飞出大批宛如蝙蝠的魔书，避开它们的线性冲锋，等它们聚集在一起时发射火焰弹，这时雷也赶来帮助主角战斗。第一批魔书清光后又出现双子鬼，它们会抓起屋中家具投向捉鬼队员，因此玩家一定要持续跑动攻击，捕获第一只双子鬼后又有更多魔书出现，用火焰弹迅速降低最后一只双子鬼的生命值并将其捕获。继续前行找到女图书管理员的鬼魂，她会召唤更多魔书和纸堆鬼，消灭它们后穿过儿童阅览室，下楼梯在收藏室里又见到女管理员鬼魂，这次她召唤出来的是图书武士，用捆缚光束摔掉它们的盾牌再攻击就轻松得多。

与雷和伊冈跟踪女鬼来到一扇书架前，带上探测器扫描到书架上有蹊跷，按E键打开密门来到地下藏书室。这里的读书台上有本散发红光的书，它会不断释放出魔书、纸堆鬼和图书武士，最后还有一只双子鬼。清理完毕后走到雷和伊冈停住脚步的地方，用捆缚光束拖开三条挡路的钢梁，打开电闸后四下突然水漫金山，图书傀儡出现。消灭傀儡后追踪女鬼来到地下洞窟，发现她从栅栏盖里钻入地下，之后两只炭火傀儡登场，游走作战将其干掉。发射火焰弹轰开黑色史莱姆污渍旁的烂墙，进入前获得专克史莱姆鬼的酸液枪，用它一喷地上的史莱姆黏液即可消除挡路障碍物。

穿过隧道来到地下深处又见到女图书管理员的鬼魂，靠近从骨骸手上拿走远古秘书，恼怒的女鬼发起正式攻击。战斗初期女鬼被魔书层层保护，玩家需要先摧毁周围旋转的看书台柱，所有台柱被毁后女鬼的保护层才会脱落，按惯例将其收入捕获器后发现房间中央出现一个传送门光球，经过传送门来到异次元世界。上台阶来到史莱姆鬼痕迹堵塞的入口前，用酸液枪烧毁污渍显出传送门，进去后雷与伊冈从中央传送门离开，附近还有四扇传送门。消灭中央广场出现的图书傀儡，走右边第二扇门出去再战一只图书



巨大的藏书者



评说 一款高档的小品

《捉鬼敢死队》的英雄们肩负着守护纽约城的重要使命，从1984年开始他们反复出现在电影银幕和游戏机画面上，披挂一身宛如宇航员的高科技行头，笨拙而滑稽地与那些搞笑色彩大于恐怖意义的恶鬼们战斗着。20多年前的电影不乏娱乐价值，据悉哥伦比亚制片公司目前正在投拍第三集电影，因此这款改编游戏显然也是部跟风之作。通关之后感觉属于休闲娱乐型的小品，游戏主要亮点在引擎上，致命缺陷也在引擎上。强悍的Infernal Engine引擎确实有能力展现空前华丽的精美图像和物理特效，玩家确实能砸碎几乎所有的东西，物品之间的碰撞效果也算得上惊世骇俗，不过它对CPU和显卡的要求只能用变态来形容，本人的INTEL E8200加9800GTX在高画质设定下跑起来经常出现滞涩卡顿现象，尤其在有大量水波或动态光影特效的场景中也就比放幻灯片快一点点，要想精确瞄准射击完全不可能。不敢想像那些配置更低的玩家朋友会享受到什么样的游戏体验，如果你真相信官方公布的配置要求——双核CPU加2GB内存外带一块支持Shader3.0的512M显卡，那就是一场悲剧的开始。对于能有幸流畅运行这款游戏的少数高端玩家们来说，本作也只是一款通关就可以忘记的一次性消费品，它的生命力显然无法与20年前的两部电影相比。



傀儡，在传送出口前救起倒地的雷并获得酸液枪的拉索攻击模式。

跟随雷到吊桥前，切换酸液枪按鼠标右键发射黏性拉索，一头钉在对面拉起的吊桥上，一头钉在自己这边，多射几根拉索就能把吊桥拉下来通过。在前面一扇巨大旋转机关墙那里同样需要发射多根拉索牵动墙体旋转露出传送门。进入环形走廊过传送门后与雷分开，在挂满镜子的走廊里遇上邪教徒鬼，它会发射火球，只要及时避开就行，解决后带上探测器在走廊尽头可找到传送出口。消灭更多魔书和纸堆鬼后，前面的天阶之路越发艰难，大批无敌红色魔书群涌而过，玩家需要摸清规律后看准时机一冲而过，稍有闪失就会被它们撞击秒杀。最后一段天阶断成几截，玩家必须用酸液枪发射拉索将不同的浮动平台连接才能抵达最后的传送门。进入图书馆顶层大厅后，主角与雷、伊冈会合并迎战Boss藏书者。

藏书者的弱点是它的头部，不过战斗开始时它带着一个巨大金属面具，面具外还有史莱姆黏液保护，因此要先用酸液枪清除史莱姆黏液，当它的面具变成黄色时立刻换到1号武器用捆缚模式扯开面具并摔碎。没了面具保护的藏书者会露出绿色眼球，运动速度也更快，闪避它攻击的同时发射火焰弹猛轰眼球直到将其击倒，战斗中仍然要时刻注意救护队友。打败藏书者后从传送门离开。

宝物收集指南：

①女鬼画像：在阅览室里打败图书傀儡后，在出口隔壁的房间里找到。

②阅读台灯：穿过书架迷宫后在两台阅读机之间的桌面上可发现。

③末日日历：离开儿童阅览室后下楼时可看到一扇被椅子抵住的门，发射火焰弹轰碎椅子开门进入里面的小间即可看到墙上日历。

④邪灵之椅：在找到散发红光的读书台处，搜索屋角可发现这把椅子。

⑤波斯地毯：首次进入异次元世界有四扇传送门的地方，选择左侧第二扇门进去，在一堆书旁发现一卷古代波斯地毯。

⑥休闲沙发：在异次元世界的连环传送门沿途有一个上下倒置的大厅，抬头扫描可发现一个红色休闲沙发。

第四章 历史博物馆（History Museum）

祸不单行，历史博物馆也发生了闹鬼事件，主角跟随队友们上车再度出征。从地下室摸到入口前发现门边电源开关没启动，沿着地上电线找到另一头的电源盒，按E键启动后顺利开门进入博物馆。注意屋中有一只微微颤动的木箱，用质子光束摧毁木箱放出被关在里面的馆长卢瑟福博士，馆长出来后立刻准备迎战附身鬼，这种鬼会控制队友还能远程攻击，换3号酸液枪对准被附体者狂喷可将鬼魂驱出，只要鬼魂离开人体就可以用正常流程捕捉它。



主席的弱点是胸口黄色光珠

战斗结束后馆长召来电梯，与彼得会合后到聚会大厅里发现大量被附身鬼缠住的客人，被附体者的近战攻击力极强，一定要迅速避开，同时注意救护倒地队友。耐心消灭所有附身鬼后看到伊丽莎·塞尔温博士被恶鬼主席绑架，捉鬼敢死队员们兵分两路前进，接下来会遇到发射火球的玛雅武士鬼，这种鬼可直接消灭，建议用火焰弹对付最佳。进入展区后还会遭遇骷髅游魂，它们和上一关的魔书差不多，速度极快成群行动，建议用2号枪霰弹模式对付。来到南北战争大厅目睹鬼魂之间的战斗，一场恶战后把它们全部抓进捕获器。进入埃及馆区后，地面出现一个史莱姆传送洞口，骷髅游魂涌出发动攻击，先用3号酸液枪封住传送口，再慢慢消灭骷髅游魂。一路斩敌无数后，换上探测器扫描隐藏的石门，用酸液枪破解障眼法找到出口。



消灭附身鬼

众人重新会合后来到一根巨大的黑曜石柱前，主角发射火焰弹摧毁石柱，地面滑开现出一条螺旋梯道。大家由此进入排污沟中，跟着鬼魂幽光前进，进入排污主通道后戴上探测器找可到隐藏出口，用酸液枪轰开一条路。途中休息时获得4号脉冲枪，这把武器威力虽大但需要精确瞄准。试射两枪后队友打开栅栏门来到断桥对面，通过铁桥抵达对岸平台，本关Boss主席从史莱姆玻璃罩中现身。

主席会躲到平台下面或障碍物后，等待片刻后又飞出来向捉鬼队员们发动远程攻击，它的弱点是胸口那枚黄色光珠，用刚得到的4号枪右键攻击模式瞄准命中光珠可获得最大杀伤效果。真正的危险在于平台四周角落里的四个传送口，不断会有各种鬼怪从传送口中涌出，玩家的首要任务是用3号酸液枪迅速封住所有传送口。打到后期阶段，主席会召唤高速运动的黑色史莱姆幽灵助战，只能用酸液枪对付它们。注意主席还会发动灵爆龙卷风，一旦发现身边幽光闪烁要立刻跑开躲避。打倒主席后，众人救出伊丽莎·塞尔温返回总部。

宝物收集指南：

①恶魔面具：找到馆长之前的库房里屋角壁架上，在一只木箱后面可找到。

②诅咒火枪：在南北战争馆的角落里克发现一支诅咒火枪。

③战神头像：与彼得在黑暗中失散又重聚后，在靠墙地面上可发现一个战神头像。

④腓尼基陶罐：经过埃及馆后在展厅走廊中前进时，左边橱窗里可找到一只陶罐。

⑤受托人画像：离陶罐不远处的墙上挂着一副画像，利用探测器不难发现它。

⑥遥控捉鬼车：刚进入排污主通道后向左走一段距离，注意看地面上。

第五章 重返酒店（Return to Hotel Sedgewick）

图书馆和博物馆的闹鬼事件显然与塞奇威克酒店有种种联系，捉鬼敢死队再次重返故地寻找恶鬼们进入纽约的通道。在鬼影闪现的酒店里，大家找到了惊声尖叫的大堂经理，他透露厨房里有备用电机可重新启动电梯。在厨房入口外会遭遇大批蛛网魔，它们行动速度很快。撇下晕厥的经理，进厨房找到一扇标有电机室字样的门，进去开栅栏门趟过水沟启动电机，电源接通后水沟里有盏漏电的灯，用3号枪发射拉索连接灯和电机平台，将灯拉上地面才能消除水沟带电的危险。返回厨房后与厨师鬼和飞行鬼展开一场混战，清理完毕后回大堂，主角与伊冈乘电梯去12楼，电梯里闪现恐怖女鬼幻象，往前走发现一条布满蜘蛛怪和白色网絮的通道，带上探测器找到隐藏的1221号客房门，用3号枪轰开门进入蜘蛛女掌控的地下鬼界。


厨房被打得乱七八糟


与伊冈合力围剿蜘蛛女

蜘蛛女Boss的战斗力一般，但有瞬间消失绝技，消失期间她能通过孵蛋恢复生命值，因此要尽快戴上探测器找到她，与伊冈互为支援直到耗尽蜘蛛女的全部生命值。打败蜘蛛女后，作为传送节点的地下鬼界被关闭，恶鬼们无法继续涌入纽约。

宝物收集指南：

①鬼牛仔裤：由出发点往前走一段路后左转进入一条暗巷中可找到。
②女王自传：找到大堂经理的地方沿楼梯而上，在尽头地面上找到一本书。
③燃烧微波炉：进入厨房后用捆缚光束拉开一个铁柜即可看到地上的微波炉。
④死亡之钟：与伊冈上电梯前，在酒店大堂的一个小壁间里可找到一只死亡之钟。
⑤幽灵马桶：主角与伊冈到12楼后在左边一间客房的卫生间里可找到。
⑥悬浮胡须：到12楼当伊冈讲话时，走另外一侧的通道，在空中找到悬浮的胡须

第六章 失落之岛（Lost Island）

捉鬼敢死队乘船沿着哈德逊河驶入突然浮出水面的桑多家族失落岛，用3号枪的拉索连接吊车臂和对面山壁，吊车臂会转过来自动放下桥板，过桥沿着铁轨坡道上去，途中当心会有一辆小车直冲而下，右边一块平台也会自动崩塌。走出矿洞来到桑多家族的城堡，久违的石像鬼和地面传送洞中涌出的毒行者给予众人热情欢迎。遗憾的是，城堡正门紧闭，先从台阶下到花园迷宫中，用火焰弹可焚烧作为屏障的树墙，找到一座系有铁链的绞盘，发射拉索连接绞盘把手与四周墙壁，旋转绞盘拉动铁链开启城堡正门，注意门开后附近会出现大量毒行者。

进入城堡，动画过后正要往更深处走时突然两扇门关上，身后楼下礼拜堂中间的图腾柱里冒出四只史莱姆幽灵，同时走廊上也有毒行者杀出，战斗结束后门开进入地下世界。独自行动的主角穿过金属管道来到一个盛满黑色史莱姆黏液的水池旁，要打开释放黏液的闸门必须用拉索将闸门两侧的悬锤拉下嵌入底座。黏液排出后池底冒出两只黑色史莱姆傀儡，绕着水池边跑边发射火焰弹将其干掉，注意附近还有毒行者。清光敌人后从池底闪灯的秘道进去，在隧道迷宫中消灭挡路的毒行者，最后从管子里返回地面，听到旁边传来温斯顿的求救声，戴上探测器仔细看发现温斯顿被封在铁棺里。靠近铁棺按E键放出温斯顿，跟随他穿过史莱姆实验室，与出现的史莱姆幽灵和毒行者还有一场混战。下楼从鬼魂打开的通道口出去，从右边铁棺里又救出伊冈，紧接着还有更艰苦的战斗，史莱姆幽灵、毒行者和史莱姆傀儡全部登场，切记不要离开队友太远。乘升降电梯到二楼与彼得会合，最后来到Boss斯洛所在地，用拉索将三个上下浮动的金属球拉回地面基座，中央机械因此发生故障，迅速上楼准备决战。


恐怖的桑多家族城堡


与Boss斯洛的战斗

身形巨大的斯洛开始会放出四个眼球挡在身前，用酸液枪将它们摧毁后斯洛开始亲自发动攻击，它会喷吐黑色史莱姆黏液，或用力甩动头部猛击主角所在位置，战斗中必

须反复左右跑动。斯洛的弱点是它头部的绿色光球，对准光球射击，当斯洛头部砸地时放火焰弹效果最好。注意走廊左右两侧会刷新斯洛的眼球，这些眼球发射的激光也很厉害。战斗胜利后失落之岛开始沉没，众人登上雷开来的小船安全撤离。

宝物收集指南：

①戈扎圣歌：走出矿洞后正对的一堆木桶后有台机器，机器边上放着这本书。
②怒熊雕像：在城堡正门前的花园迷宫中，打开探测器可找到一只怒熊雕像。
③绅士猎狐图：进城堡首段动画过场后，直走到对面走廊尽头，砸碎木栅栏进入暗房后发现墙上油画。
④神奇舵轮：进入地下世界后穿行于金属管道时注意看探测器，在墙边可以找到一个小舵轮。
⑤捉鬼光碟：救出温斯顿之前在隧道迷宫中绕行时根据探测器信号可找到一张捉鬼敢死队的DVD光碟。
⑥史莱姆瓶：救出温斯顿后在史莱姆实验室下层的暗处角落可发现一堆高低不同的史莱姆黏液瓶。

第七章 中央公园墓地（Central Park Cemetary）

中央公园出现了一座巨大陵墓，捉鬼敢死队驾着ECTO-1捉鬼车来到中央公园。为了开大门让车进来，主角先翻墙进去。从右边矮墙缺口进入乱坟地，几经辗转进入一座墓室，穿过地下暗洞时如有枯藤挡路可开枪击碎，从另一座墓室出来后找到控制机关，用3号枪拉索或1号枪捆缚光束扯下悬挂物开启大门。



从这里轰开一条路

捉鬼车进公园后，主角跟随雷穿过旁边墓室，在一片荒坟里遭遇大群墓地魔、碑行者和邪教徒，利用矮墙作掩护逐个消灭它们，尽快用酸液枪封住地面传送口阻止敌人增援。在灯光最亮的地方发射火焰弹炸开挡路石碑，接下来还有一场恶战，注意躲避邪教徒召唤师威力巨大的远程攻击。穿过墓室进入地沟中，目睹一只鬼将开启墓穴门的石球钥匙偷走，追上去一路消灭埋伏的墓地魔，最后在地沟迷宫角落中找到钥匙，用3号枪拉索将钥匙拖回，途中出现墓地巨兽，利用墙角卡住它的喷火攻击，换2号枪霰弹将其干掉。将钥匙拖到墓穴门，它会自行嵌合匙孔。

与雷穿过墓穴后，经过钟塔靠近中央广场的大树时出现三只墓地巨兽和邪教徒召唤师，利用游击作战歼灭他们。跟着雷走到一段墙壁前，戴上探测器扫描墙面，一只墓地巨兽和四名邪教徒破墙而出。消灭它们后从破墙处进去，在铁栅栏门前轰碎旁边的骷髅堆可以开门。进入树根地洞后要当心碑行者的伏击，轰开挡路枯藤，沿着墓道见到其他队友，正想办法打开魔法栅栏门时，身后突然出现石天使等恶鬼攻击。石天使飞行速度快火力超强，不要妄想消灭它们，灵活闪避的同时发射拉索拽它们去砸大门，砸四次打开门战斗结束，队友们和ECTO-1捉鬼车进入院中。

用3号枪拉索连接门板和捉鬼车，汽车后退拉塌门板。到陵墓正门前开始车轮战，先是背后出现的邪教徒，然后是院内两座钥匙巨兽，紧接着还有石天使、碑行者和墓地魔。换2号枪霰弹放倒钥匙巨兽后，迅速用拉索将它们掉落的头部（其实是钥匙）拽到正门前的两个匙柱上，陵墓大门轰然开启。

陵墓之中化身为市长的魔头桑多早已在等待大家，直接攻击他不会造成任何伤害，注意他的周围有四根能量柱，主角要发射拉索将能量柱外面的壳子拉开，等露出里面的能量瓤时发射火焰弹将其摧毁。轰倒四根能量柱后，桑多旁边出现一个巨大的异次元时空传送门，他竭力挣扎着不想掉进去，用1号枪的捆缚光束送他一程吧。刚想喘口气，桑多的真身邪神建造者出现，这是个巨大的人形火焰怪，整个陵墓都被他移到空中，这家伙会轮番从四面缺口发起进攻，投掷巨石或引爆火焰柱。主角可躲在他无法直接攻击的死角换上4号枪猛轰，但一定要避开火焰柱和飞行骷髅。建造者生命值过低时会从中央的圆洞钻出来补充能量，注意看他面朝方向的台阶上肯定有一根能量柱，迅速发射火焰弹将其摧毁以阻止建造者恢复生命值。第一根柱子被毁后建造者还会试图与第二根能量柱连接，全部摧毁后马上躲避建造者面向正前方的愤怒一击，如此反复循环直至最后成功击败这位邪神。



最后的Boss建造者

一度群鬼肆虐的纽约终于又恢复了往日的繁华和宁静，而这都要归功于英勇的捉鬼敢死队员们。

宝物收集指南：

①恶鬼胸像：由出发点直接向前走到尽头，在右转的暗巷尽头。
②纪念球杯：与墓地魔、坟行者和邪教徒战斗后，在附近一座墓室后。
③天使头像：炸开灯光最亮的挡路石碑进入新区域，火烧树丛绕到矮墙后可找到。
④鬼果树：与雷穿过墓穴出来后在右边墓室的树丛后可找到一株鬼果树。
⑤桑多颅骨：进入树根地洞后，在右侧一处枯藤封住的岔路中可找到颅骨。P

乾坤一技

PES2009假摔心得

Pro Evolution Soccer 2009

■四川 馒头

足球比赛中有一碰就伤的“玻璃人”，也有一碰就倒的“演技派”。前者往往令球迷伤心，教练头痛，而后者则是被球迷鄙视，被教练痛骂。现实比赛中存在的东西，在虚拟世界里同样存在。假摔不仅有违体育道德精神，甚至可能破坏比赛的公平性。但如果我们仅以娱乐为目的，在虚拟球赛中偶尔耍耍这种小手段，也未必是一件坏事。

要使用假摔，首先要掌握按键操作的方法。在PES2009中，假摔需要同时按下L1+L2+R1的组合键。游戏里，裁判对假摔的判罚还是比较接近现实的。为什么这样说呢？在实际比赛中，当一方球员对另一方进行小幅度拉扯便导致其摔倒时，裁判通常会对假摔球员视而不见，或者是对其口头警告。只有当球员在禁区中想通过假摔来赢得点球时，裁判才会出示黄牌警告。而在PES2009中，无论是在禁区还是在球场的任何一个位置，一旦球员被判假摔，会一律给予黄牌处罚。因此大家切不可乱用假摔，否则不但不能骗得点球，还会让自己的球员吃到黄牌。

那么如何才能骗过裁判呢？这就涉及到假摔的时机问题。通常假摔发生在禁区里，当我们突入禁区，对方后卫肯定会上前封堵，拉扯衣服，因此需要注意对方后卫的小动作。如果是速度型后卫，一般会在身后推挤，则不宜使用假摔。如果是身体型后卫，一般会在身后拉扯衣服，遇到这种情况使用假摔骗得点球的几率就会大得多，下面对第二种情况进行介绍。



当我们获得单刀后，对方后卫会立即回追反抢，在靠近禁区附近时，防守强度更大。所以经常是还没进入禁区，对方后卫就开始拉扯球衣，仔细观察会发现球衣被拉成了三角形（如下图），如果他一直拽着我们的衣服不放，那么在突入禁区后跑2～3步即可使用假摔，进攻球员就会顺势倒下，从而获得点球。

要提高假摔的成功率，最重要的一点是球衣的变形情况（即被拉成三角形）。大家也许会说，屏幕中的球员那么小，如何才能看清？其实有经验的玩家是不会仔细去看的。当你被对方持续拉扯时，会很明显的感觉到奔跑速度变慢，身体出现不规则的偏移。如果你还觉得判断起来有难度，那么笔者建议松开加速，放慢步伐，任由对方在身后做小动作，等进入禁区后再假摔。当然这种情况需要球员具备较高的身体平衡。此外，笔者还发现，用假摔骗得点球后，裁判很少会给对方球员出牌，想必这也是KONAMI为了防止“假摔流”破坏游戏的平衡性作出的设定吧。P

《双星物语2》突破河童的自虐滑雪LV1～LV4详细图解

■黑龙江 杨雪梅

虽说玩的就是FALCOM的经典自虐部分，但这段滑雪的设定实在让大部分玩家都想砸键盘，虽然放弃了也能走剧情，但对于收集狂来说，LV3和LV4部分里得到的光之奥义和女主角手办的诱惑还是很大的。于是，在经历无数次的折磨之后，奉上这份详细图解，对容易功亏一篑的地方重点说明，力求让只使用鼠标的玩家也能轻松通过。


图1：排罐　图2：斜罐　图3：悬罐上　图4：悬罐下

首先总的规律是：

①该听河童的就得听，它说的“熟悉罐子位置”绝对是真理。

②跳跃功能除了撞罐子之外还是用来减速的，只要和下一个罐子距离不近，那么“没事就跳跳”，速度就不会越来越快，有足够时间在碰到罐子的前一秒再反应。LV1和LV2只要在两侧“逢坡必跳”的话就会很安全。

③撞破一个罐子后必须马上向下一个罐子的位置修正方向，不然来不及。

④不用拐那么大幅度的弯非要迎头撞罐，只要让机翼刮到一点就行。

LV1：相对较简单，罐子之间空间大且分布多在两侧，多跳减速即可。

难点1：如何让飞机按照罐子的排列路线走？只需在红圈的地方点拐弯即可（图1）。

难点2：不漏掉三个罐子中的任何一个的办法在于不要到了再拐弯，到途中红圈的地点（几乎等于刚转过来看到它们）的同时就拐（图2）。

LV2：难度提升后开始出现悬空的罐子了。

难点：悬空的一排罐子（图3），减速冲的话会从罐子下方什么都碰不到的滑下去，跳的话又会从罐子上方越过去。诀窍在于撞到悬崖之前的那个罐子后不要拐弯直接前冲，这样就有足够的冲力和完美的距离，不用跳，滑下去后再轻微左右调节方向保持直线就好（图4）。

LV3：最郁闷的LV3，才是真正的难点，过了这关基本就结束了，相比之下LV4只是让人松一口气的娱乐。LV3的主题是避免伤害，虽说可以等游戏进行到后面得到防陷阱的道具后再来，但还是靠技术得到0伤害比较有挑战性。



难点1：此处S形减速，从中间穿过去，不能跳（图5、图6）。

难点2：横在路上的三个罐子，可以用不减速故意撞在左边的墙壁上，反弹回来的冲力刚刚好（图7、图8）。

难点3：对于这个工程雪人右边下去之后的隐藏罐子该怎么办（图9）？方法一是撞破雪人右边的小罐子后马上跳，会正好落在下面的罐子上；方法二是见到雪人出现就不停地跳跃减速，下去后距隐藏罐子会还有一小段距离可用来调整方向（图10）。

难点4：对于悬崖上右边变态位置的罐子（图11），要按直线方向冲向罐子，撞破后马上竖直跳到下一个罐子上；对左边的罐子（图12）则冲向西北方向，撞破后无视悬崖直接跳。

LV4：对河童们的捣乱无视即可，就算放开手让它自己滑也不会在速度上输给河童，也不用躲着，撞上对速度没影响。

难点1：比LV2还变态的悬空罐子（图13），要在距悬崖尽可能长的一段距离就开始起跳（途中人物位置最佳），跳起后要放开加速，只调节左右。



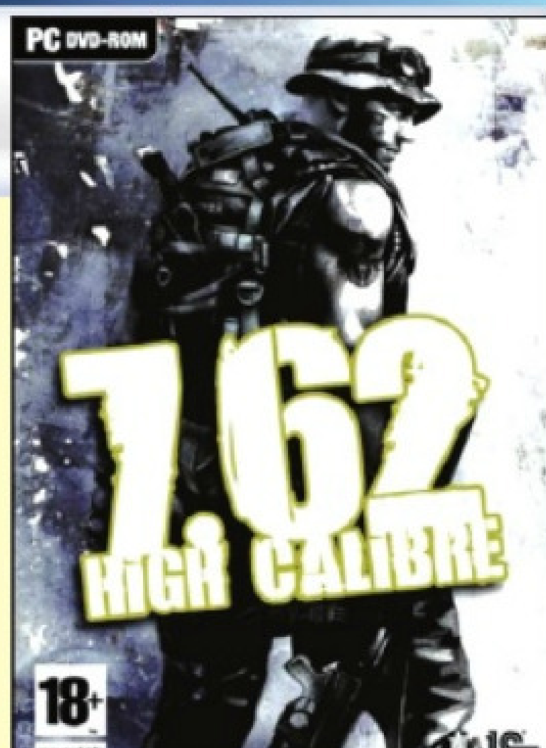
难点2：在奇怪位置排列的悬空罐子，等罐子们全部都在视线内时再跳就来不及了，要在看到它们的瞬间就跳起直扑第一个，在碎的瞬间右转（图14）。

难点3：很多零零散散的悬空罐子，在见到它一秒之后，如图15中大小远近的时候跳才可以。



秘技屋

秘技 7.62大口径部队



本作是一款类似“盟军”题材的战术动作游戏，玩家为追踪一个贪婪的“商人”而展开一段紧张又危险的战斗历程。在游戏中按下~键可打开控制台窗口，先输入“enter_dev_mode”，再输入“shop”，就会被传送到一个拥有所有道具和物品的商店中，当拿完所需物品后可再传送回正常游戏中。此外还可在控制台输入以下指令直接获得新技能：

GetSkill 技能名：列出可用的技能，如果添加了技能名则会告诉你技能的编号。

CheatSkill 技能名 数量：设定一个技能的数量等级，例如“Cheatskill skshooting 99”。

注意，使用秘技后你的名字会被显示为Cheater（骗子），不过在使用以下秘技时可以避免这种情况的发生。

首先你要创建一个新的游戏存档，然后在控制台输入指令“ImmortalCheat 1”，而后你就拥有不死之身了，但你的名字也被显示为Cheater。接下来立刻读取你刚刚创建的存档，之后你仍然是不死之身，但你的名字不会被更改——恭喜，你“骗子”的罪名被洗白了。

秘技 X战警前传——金刚狼



与电影同步推出的动作游戏《X战警前传——金刚狼》以痛快淋漓的格斗动作令玩家真切地体验了一把超级英雄锐利金刚爪的强大威力，同时也让游戏玩家重温了一遍电影的剧情故事。在开始游戏前先使用文本编辑工具打开Documents\Wolverine\WGame\Config下的配置文件WGame.ini，找到以下字段，并将其取值由“False”改为“True”，保存后进入游戏即可开启相应的秘技功能。

mCheatTalentsMax=False：最大天赋技能
mCheatTalentNoLevel=False：无天赋等级
mCombatHeroUndying=False：无限生命
mCombatHeroIsGod=False：无敌模式

如果使用Xbox 360手柄，还可以输入以下秘技指令：

改变主角服装颜色：首先按下手柄的A、X、B、X、A、Y、A、Y、A、X、B（2）、X，再在游戏中可以自由控制金刚狼的时候按一下手柄的右摇杆，然后退出到游戏主菜单下切换服装。

快速获取反射能量：首先按下手柄的A、A、X、X、Y、Y、B、B、Y、Y、X、X、A、A，然后在游戏中按一下手柄的右摇杆，就可以在杀死敌人后收集到双倍的反射能量。

无限怒气：首先按下手柄的Y、X、X、Y、B、B、Y、A、A、Y，然后在游戏中按一下手柄的右摇杆即可。

不朽之躯：首先按下手柄的X、A、A、X、Y、Y、X、B、B、X，然后在游戏中按一下手柄的右摇杆，此后金刚狼在战斗中会损血但不会死。

林晓：秋意越来越浓重了。10月初的北京，正是一年最美的时刻。不仅仅因为天蓝云白，秋风爽朗；也不仅仅因为满城花香，菊黄枫红……那晴空下猎猎迎风飘展的鲜艳国旗，才是北京金秋最美的装饰。庆祝中华人民共和国60周年华诞的日子，每一天都是北京的狂欢Party。

祝我们伟大的祖国繁荣昌盛。

游戏剧场

把你的名字刻在我的武器上(1)

■四川 拒绝

一

在那个叫做“完美”的世界里，你每天都会和许许多多的妖、兽和人擦肩而过，那么，你是不是遇见过一个叫一娓鱼的妖精？是的，一娓鱼不是一条鱼，她是一个妖精，一个完美世界里有着桃花般人面却可随时变身为狐的妖精。

二

一娓鱼在这个世界遇见的第一个人是金食糖，当然，这样的说法不够准确，因为金食糖不是人，是兽。北关营地是所有妖和兽的出生地，金食糖只是比一娓鱼早出生半个时辰罢了。当她睁开懵懂的大眼睛，浸入眼帘的是漫天的荒草和一个粗笨的背影，那个背影正在企图战胜一只翠蛈，或者说正与之奋力搏斗。她扑哧一声笑了，噔噔噔地跑过去，故意大声喊道：“英雄，手下留情！多么美丽的花朵啊！”

“这是任务。”金食糖艰难地回答出四个字后笨重的身躯轰然倒地。

一娓鱼哈哈大笑，几乎笑出了眼泪：“你这么大个儿竟然打不过一朵花？！”

金食糖在一娓鱼方才出生的地方复活，憨厚地嘿嘿一笑：“不跟你打字的话它是打不过我的。”

一娓鱼的整个童年是跟金食糖度过的，他们一起做任务、一起坐在万化的城门上看日出、一起被妖牛渔夫追得鸡飞狗跳、一起翻山越岭企图抵达另一座传说中的城市。

金食糖陪一娓鱼捉了只幼纹蝎宝宝蛋，她兴奋地跑去宠物驯导员那孵化后放出来，恶作剧地想把BB名字改成他的名字。可是驯导员告诉她，这需要1万块钱，而她的钱袋只有几枚硬币叮当作响。她说好遗憾，要不这只蝎子就该叫金食糖了。他说，我比它可好看多了，你看它长得张牙舞爪的好恐怖。她反唇相讥，人家好歹一眼看得出是一只蝎子，你呢？难道你从来没照过镜子吗？你说你像个啥？我只知道好远好远的地方有个东西叫狮身人面像，你呢？狮面人身像吗，这才叫恐怖呢！他愣了愣，你真觉得我很丑吗？她脆生生地回答，那当然了！而后带着她的BB一路朝城外跑去，她想试试这个BB打怪到底厉不厉害。

三

长老交给两人一个任务，让他们跳上西边的城门。别看金食糖身躯粗笨，身手却轻盈敏捷，试过几次后，他一跃而就。倒是小巧玲珑的一娓鱼怎么也跳不上去，她气得在城门下直跺脚，不玩了！什么破任务，毫无意义！说完扬长而去。金食糖从城门上踉跄跌下跟上去挡到她前面，你跟着我，我带你，保证成功的！一娓鱼将信将疑地回过身来。

可还是不行！一娓鱼心烦意乱地坐到地上。

要不，我抱你上去，好吗？金食糖小心翼翼地问。

可以抱吗？嗯？这个游戏还可以抱吗？一娓鱼扑闪着好奇的大眼睛笑起来。

于是，一娓鱼接到了金食糖发过来的“相依相偎”指令，她点过“同意”后，果然被他抱了起来。太神奇了！一娓鱼看见有个白色按钮“亲亲密密”，好奇地点下去。天啦！只看见自己和金食糖甜蜜地亲吻起来，一串串好看的红心花一般绽放飞舞，她慌乱赶紧解除相依相偎状态撒腿跑开。

金食糖密语过来：“谢谢你把初吻给了我。”

一娓鱼涨红了脸：“不算的！”

金食糖傻愣愣地回答：“哦。”

一娓鱼难为情，躲进万化城外的一个小山凹里，不再理会金食糖发过来的一条条信息。

哪个少年不钟情，哪个少女不怀春。一娓鱼当然能够感觉得出金食糖一波一波漾过来的柔情，可是她真的不喜欢他粗笨的形象。虽然她知道，他很善良、很温柔，也很迁就她宠她，可是，她心中的白马王子应该有一张俊朗的人面，应该有修长挺拔的身躯，应该手握长剑，衣袂飘飘。金食糖什么都好，可他不是王子，他不是被巫婆施了魔法和咒语，凭公主的一吻就可以恢复原形的王子，他仅仅是兽，一只永远的兽。

四

终于21级了，长老让一娓鱼去龙祖城拜会夏风将军。龙祖城？那是一座什么样的城？一娓鱼从来没有离开过万化城。在这21年里，她一直生活在万化，她



习惯这里的荒凉和冷清，以及那漫天荒草漫溢出来的孤单。

从万化到龙祖要翻多少座不知名的山趟多少条不知名的水？30级才能飞翔，那些陡峭如瀑的山峰，是一娓鱼怎么也无法逾越的屏障。很多时间里，她陷在陌生的山谷东奔西突找不到出口，浸入耳道的是野兽的低嗷与呜咽。

终于，带着疲惫与喜悦，一娓鱼抵达地图上最东边的城市——龙祖城。

兴奋地冲进城门，可是，一瞬间而已，强烈的惶惑和一种不同以往面对孤独和野兽时更甚的恐惧占据了整个心房——城内熙熙攘攘，充满了各色人等，他们骑着高头大马，骑着她从来没见过的熊猫、龙、黑熊在街市里霸道地穿行。他们的名字是白色的，偶尔会有红色。一娓鱼看了看自己的名字，呈现一种不能准确定义的蓝，就是这种蓝暴露了她的稚气和无知。她感觉到了冷漠穿行的人群逼过来的不屑和鄙夷，感觉到了一种从未过有的不安与无措，感觉到了宁静中的险象环生。

一娓鱼惶恐地站在西街的十字路口给金食糖发短信，让他赶紧过来。

从此龙祖城多了两个卑微而怯意的蓝名妖族。

五

听说妖精应该带火岩结晶BB，因为它的攻和防都不错，一娓鱼就决定去最北端万木岭的火岩洞穴捉一只来代替从前的幼纹蝎。可是到那儿何止千里万里，那儿有高不可越怪兽出没的炼狱火山。金食糖说不用担心，我抱你飞过去啊。彼时，金食糖已经30级了，可以驾着飞鱼在空中自由来去。虽然，他的飞鱼和他一样丑。

两人来到火岩洞口，这里堆满了积雪，寒气刺骨。但是一娓鱼很开心，因为她看见了洞口徘徊的三只火岩结晶。一娓鱼让金食糖上前攻击，她在后面作势捕捉。

可是，这火岩哪里是两人能够轻易奈何得了的？它抬起石柱手臂一敲，两人应声倒地。复活，飞过炼狱火山，攻击，倒地，锲而不舍地重蹈覆辙。最后，一娓鱼环顾四周后决定改变战术——洞口右边有块大石头，她先站到石头上，由他拉它过来后跃上石头，然后由她攻击，妖精的技能有远攻的优势，而火岩上不来，这应该是最安全的方法。

事情并不像一娓鱼想象的那样，当火岩被金食糖引过来后，她一开始攻击就会因为距离不够要跳下石头，那么同样逃不过火岩结晶的魔掌。而一娓鱼固执地把这次失败归结为操作失误，从复活点再次飞回来后，两人摆好了架势准备重新开始。

可是，一娓鱼等了半晌也不见金食糖把火岩拉来。正纳闷间，一位陌生男子闯入眼帘，他穿着一件白色长袍，提一把闪光的斧头。可怜巴巴的金食糖跃上石头说，火岩都被他打死了。说话间，石头前刷出一只火岩，金食糖赶紧跃下石头咬住，却见那人挥起斧头砍过去。一娓鱼慌忙大叫："不要打死了，我要捉！"

这人收住斧头，抬头仰望石头上的一娓鱼，一抹笑意自唇边漾开。火岩的石臂愤怒地击在他的后背和左臂，而他竟屹立不动。两人呆愣着感叹："哇，你好厉害！"这人微笑着说："小妖精，要抓就赶快啊，莫非你真想看它把我敲死吗？

一娓鱼从石头上跳下来，赶紧吟唱咒语，一个火岩BB蛋落进了包裹。

这人说："我叫焰生，有打不了的Boss尽管找我好了。"说完闪身走了。

六

一娓鱼和金食糖在龙祖以北的祭旗坡打巨腹毒蛛，金食糖说："我们应该把仓库扩充一下，东西没地方放了。"一娓鱼心不在焉地回答："怎么扩？"她看着眼前奋力打怪的火岩BB，想起的是那个叫焰生的武侠，他的面庞清朗如月，他身姿轻盈走起路来衣袂飘扬，他虽然没有握剑，但那对斧头也为他平添了几分英气……

有人打身边飞过，一个加入门派的指令跳了出来，一娓鱼没有考虑就点了确定。

金食糖说："是不是有人加你入门？入不入？"

一娓鱼恹恹地回答："我已经确定了。"

"哦，那我也确定。"

为什么眼前这个宠爱、遵从自己的人偏偏是个丑陋的妖兽呢？他就是这个世界的卡西莫多。

就在一娓鱼无比惆怅的时候，一条密语发了过来，粉红粉红的煞是好看："你在哪里，我有个东西要给你。"是焰生！

一娓鱼的心小鹿般突突跳跃。

焰生来了，灿如阳光。一娓鱼的心上升起一抹绚烂的彩虹。她望着他羞涩地笑，他微扬的下颌有谜一般的柔情，是她想读却不敢读的。

他递给她一只小嘟嘟熊BB蛋。

她惊讶得不敢伸手去接，这是她梦寐以求却不敢奢望的BB，她和金食糖的钱袋加起来超不过50万，而这么小小的一个BB蛋，就需要230万！

他微笑着对发呆的她说："拿着啊。"

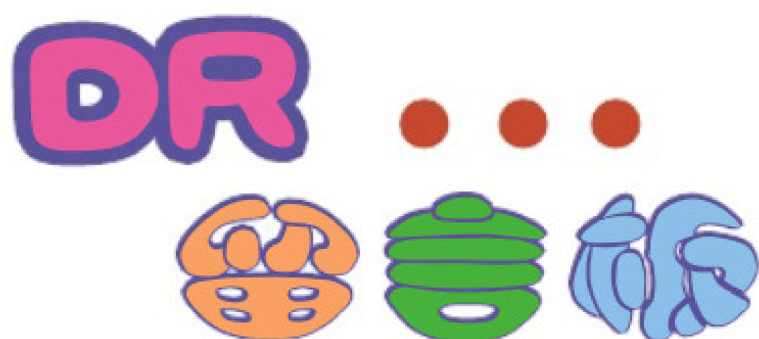
"这个……好贵的。"

"送给你的。"

她疑惑地抬眼望他。

"拿着啊，火岩练级尚可，但是真要进副本刷黄昏还是得嘟嘟。"

她欣喜却忐忑地接过来。**（未完待续）**



林晓： 又到了一年一度的订阅季节了。想要订阅《大众软件》的朋友可以去邮局订阅，也可以致电（010）88118588转1003询问我们的读者俱乐部具体订阅事宜。希望大家都能顺利看到明年的杂志。还有，读者调查的统计工作基本上已经完成，一些收尾工作正在进行中，估计到10月下的那期杂志大家就可以看到读者调查的结果，还有，获奖名单！

8月下期的大软。封面上厚厚的落叶让我提前感受到了秋天的到来。秋天是收获的季节，但它同时也意味着结束，正如本期的专题企划《一款网游的自然死亡》，我们为什么会离开一款网络游戏？其实任何一件事物都有他的生命周期。网络游戏终究只是一场虚拟世界的盛宴，虽然它很精彩，很华丽，在这里它可以给你现实世界中无法得到的金钱、荣誉、地位，但天下无不散的筵席，我们既然生活在这个世界上，就必须面对现实的社会。我想任何一个理智健全的人都能分清虚拟世界的荣誉和现实世界的成就究竟哪一个更重要。也许正是因为现实世界的残酷才迫使我们投身网络的虚拟世界当中，而同样又是因为现实的残酷，又让我们走出虚拟世界，面对现实。毕竟逃避不是解决任何问题的方法，我们唯一能做的是去坦然面对。**（长春　刘佩）**

林晓： 说得有道理。躲进网游逃避现实世界，终究是错误的。坦然接受现状不一定是坏事，接受才有改变的可能。

林晓你好，我是大软和后院的Fan与忠实潜水员。广大读者对PC的各种应用知识都从大软中获益良多，本人也被贵刊悠久的历史所折服，在网络各大论坛上经常为大软免费宣传，还组织过一个热衷PC应用的QQ群，算是非常有爱的大软声援团，该酌情予以特别嘉奖吧哈哈！

读杂志时经常会碰到一些IT领域的专有名词，往往会使很多入门用户一头雾水，阅读能力大幅降低。所以若在大软的栏目中加入一条“每期PC业界背景知识小百科”的子栏目，再配一些直观图效果会相当好。如撰写如下内容：

人物——彼得·莫纽克斯：Peter Molyneux，最著名的英国游戏制作人。1987年和Les Edgar携手在伦敦近郊创立Bullfrog（牛蛙）工作室，于1989年制作完成并由EA代理发行其大作《上帝也疯狂》，立即获得轰动性成功，全球累计销出400万套以上。1997年英国首相布莱尔在一次演讲中称Molyneux和他的游戏Populous是“国宝级精品”。

企业——请先介绍Intel、NVIDIA、AMD-ATI、IBM等上游芯片与芯片组设计制造企业，之后再慢慢概述组装整机的下游厂商吧。否则时有碰见这种让人没有想法的情况：曾有位自称看过两年大软的“菜菜兔”小侠进群就问：“Dell惠普（一下就晕，这谁跟谁）的HD3870CPU（最无语的地方……）为什么笔记本上没有用？是不是太热了（这都知道，哪听来的……我们真汗了）？”后来大家都建议他暂时别买本本，想获得好性能就攒一部台式把用了7年的老爷车PC先换掉，但显然这么“可爱”的读者进了琳琅满目的电脑城，在双眼发光的JS心里就是纯洁的小羊羔……

另外能否多介绍国内外知名游戏公司的简要渊源和创业时间，例如Epic Games：《虚幻》系列游戏及PC图像引擎的制作公司，由Tim Sweeney（蒂姆·斯威尼）创建的Epic MegaGames演变而来。



貌不惊人的Epic Games创始人、引擎架构师兼COO蒂姆·斯威尼。

诸如此类的内容不仅会使杂志在读者心中更加专业，长期坚持科普更省去了增加大量文章注解的麻烦。

期待大软越来越精彩！**（北京　万人迷·Shine）**

林晓： 这个提议很有意思，但碍于编辑部目前的人手紧张，还有杂志的版面紧张，恐怕很难实现呢。要不，咱们在“大软地盘”搞一个？可是，不是有个叫啥知道的网站做的就是这件事情？万人迷同学，谢谢你的建议，只是可操作性有点差，我们目前实在无能为力实现它。

快评

游戏介绍得还是很多，软件类较少。但游戏的攻略，在线争锋栏目中的文章我比较喜欢，尤其是《这个世界有得玩》一文。希望杂志可以在近期推出Win7的相关应用，以及《天龙八部》游戏的新手指导。**（北京　李润实）**



本期26页的防火墙，为什么不以免费的防火墙做重点介绍呢？其实我觉得防火墙的那个文章挺好的，能否做一个续集。比如用灵动低功耗平台或者旧电脑平台+软件防火墙=硬件防火墙的东西。**（北京　与你握手）**

林晓： Win7的相关应用大家很快就会看到，编辑正在组稿。这期杂志温情的东西不少，连带那篇讲吉芬塔的游戏小说都透着秋天的缠绵。读编里我泄漏了假期去向，威海的软粉直抱怨我好歹该给他个请客吃“神龟馅饼”的机会，下次我去一定登门拜访！

2009年10月上的这期《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受通过E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。

欢乐生活 祖国，生日快乐

林晓：在伟大的中华人民共和国60岁的生日之际，我们对她说点什么呢？此时此刻，我又情不自禁翻开我爱的那首诗，吟诵道："……我是你簇新的理想，刚从神话的蛛网里挣脱，我是你雪被下古莲的胚芽，我是你挂着眼泪的笑窝，我是新刷出的雪白的起跑线，是绯红的黎明，正在喷薄——祖国啊！我是你十亿分之一，是你九百六十万平方的总和，你以伤痕累累的乳房，喂养了迷惘的我，深思的我，沸腾的我，那就从我的血肉之躯上去取得你的富饶，你的荣光，你的自由——祖国啊，我亲爱的祖国！"这是舒婷的诗，这也是热爱祖国的人所发出的最强音。

新疆乌鲁木齐　恒巴提

祝共和国生日快乐，人民生活富足安康

陕西　zkkPaL

西安故都，北京新府。时光飞往，六十之年。天干地支，轮回一圈。纵观往事，巨大变迁。花开花落，历沧桑而革新；云卷云舒，经风雨而蜕变。中庸之道，和谐为政；改革开放，经济为先。国家安泰，华夏大地放异彩；家庭富足，中华人民齐欢颜。花甲六十，按人民年岁已老；六十花甲，对共和国正值壮年。六十已小成，辉煌在明天。谨以此文，贺共和国六十寿辰；二零零九，庆共和国六十华诞。

四川　更木剑八

祖国生日快乐，吾等晚辈定当发奋学习，报效祖国，勿忘国耻！

四川省　大P

祝愿祖国繁荣昌盛，中国生日快乐！

重庆　ROLL

中国，生日快乐！

云南省　diablohh

祖国生日快乐，愿重现盛世中华。

贵州　小泽

我和新中国同一天生日，非常的荣幸和开心。生于90年的我，亲眼见证了共和国的富强和崛起，同时亲身体会到共和国综合国力发展和老百姓生活的巨大变化，生活在这块土地上我感到十分幸福。在此共和国60华诞之际，我真心祝愿共和国更加繁荣昌盛，并早日实现全民生活小康！



河北 stayna
生日快乐，相信她会越来越强大。

山西 真二
真二是长治人，祝福共和国长治久安！

山西 tycw
祝祖国繁荣昌盛，明天更美好。

北京 九翼修罗
很简单，永远和平。

辽宁 huanglongrka
祖国你生日快乐，越来越年轻越来越帅。

山东 风の忧伤
庆祝祖国60华诞。愿祖国和平稳定，繁荣昌盛！

江苏 hollylight
祝愿伟大的祖国繁荣富强，祝愿全国各族人民幸福安康！

上海 尘˜
祝福祖国繁荣昌盛，百姓平平安安。

江苏 chris520140
祝祖国60岁生日快乐，中国万岁！

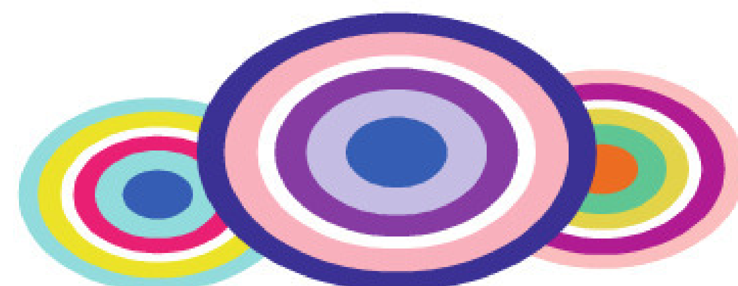
福建 逍遥子
祖国永在我心，我心永在祖国。

湖南 木成
人说三十年弹指一挥间，新中国已经到了60年的华诞。人说发展中会有沟沟坎坎，祖国已经走上了群山之巅。望前尘，岁月如歌，有哭泣也有笑脸，有疼痛也有思念，不变的是跳动的中国心，和那扬起的红色经典。望前程，山路漫漫，有期盼也有祝愿，有渴望更有天蓝，憧憬未来的真性情，和那绝美的新时代“画卷”。60年甲子一轮回，60年后又像初升的太阳，辉映神州，书写浪漫。祝福你，我的祖国，60年的华诞。

湖北 大卫wanG
中国，又大了一岁，一定会越来越成熟的。

广东 z5567007
祝共和国60岁生日快乐。国家实力一年比一年强，将来中国的光芒可以普照大地每个角落！

广西 37middle
中华人民共和国万岁！祖国60大寿，各位在外流浪的孩子回来祝寿吧……





许多玩家和游戏爱好者总是在抱怨国内游戏开发制作力量的落后，但实际上，中国的游戏制作行业早已通过另一条道路向世界范围内的玩家展现着自己的能力。许多玩家并不了解，很多国际知名游戏的制作过程中，都有国内的游戏制作小组参与其中。当你惊异于游戏大作向你展现惊人的效果之时，请记住，那个令你震惊的Boss很可能就是国内某个游戏制作团队中的设计师设计完成的。

《大众软件》始终致力于国内游戏制作力量的培养和建设，在过去的一年内接触了国内大量游戏制作培训机构，寻找其中正规且实力雄厚的，试图将其切实有效的服务介绍给国内希望从事游戏行业的用户。

其实早在2007年我们就已经启动相关项目，第一批学员如今已经在业内各大知名游戏公司内任职，正是由于受到用人单位以及广大学员的强烈要求，《大众软件》决定再度联合四家单位推出SGAD 2009高级游戏美术设计师西岸定向培训班。《大众软件》SGAD 2009高级游戏美术设计师西岸定向培训班是由《大众软件》杂志社、上海电影艺术学院、苏州园区培训中心、西岸公司四家联合推出的游戏专业人才培训项目，教授高级游戏美术设计师定向培训的专业指导课程。此次的定向培训班师资更加雄厚、教学条件也更加完善，集结众多业界技术精英的教学团队将更有针对性地解决相关专业的就业需求。

教学使用的《SGAD游戏美术3D制作专业教程》由行业内的专业人员编写，并由10年以上工作经验的行业精英监制，为建立一个庞大的培训体系作为铺垫。作为国内第一本按行业制作标准制定的游戏美术制作专业教程从五个方面阐述3D游戏美术制作的流程和质量要求，并为之后的数字艺术（游戏美术制作）的考评提供教程和标准参考。

该课程以小班进行教学，教学中摒弃以往常出现的大而全的培训方式，完全以用人单位的需求为导向进行课程设计。

学员在完成学业后，不仅可以切实掌握一项专业技术，同时也会得到多个业内顶级专家予以的评定，在最短的时间内成为现今所需要的具有现代职业精神和良好职业技能的专业化人才。P

1 承诺

所有通过入学考试的学员，只要通过本期的结业考试，或者第一期未及格而经第二期复读通过考试者将负责安排工作。

2 招生对象

大专以上或同等学历资格，具有一定的美术专业能力。

3 学杂费说明

报名、入学考试、试听期均为免费，但考生因入学考试及试听所发生的所有费用均自理。

教学工作在苏州、上海二地分别独立进行。培训每期学杂费为17 800元（含课时费、书本费等学习费用和住宿费用），餐费由学员自理。

学员中途退学按已上课时计算退还部分学杂费，在退还之前需先扣除基础费用5000元。

4 报名、入学考试及教学日程安排

报名时间为2009年10月，请通过E-mail索要及寄送已填好的报名表。

入学考试定于2009年10月底，具体考试时间另行通知。

2009年11月正式于上海、苏州二地同时开课。培训期间，为全日制教学，每周5天，分为课堂教学阶段和实习阶段，各为3个月。前两周为试听期，试听期结束后，校方将与学员做出双向选择。校方将根据学员在试听期的表现选择是否参与正式教学，学员也可自行确定是否留校进一步学习。

课堂教学阶段将严格按照“SGAD游戏美术3D制作专业教程”进行，课程主要分为道具、场景、机械、角色四大部分。各阶段教学结束后，将进行分别进行阶段考试。

凡通过课堂教学阶段全部分项考试的学员，全部安排进入公司一线进行实习。实习期间签订合同，支付报酬。

实习通过后，全部人员由”数字艺术（游戏美术设计）评测委员会”发给专家考核评定书，并安排工作。

5

报名联系人：任小姐
报名E-mail：Raincy@popsoft.com.cn
联系电话：010 - 88118588 - 1225

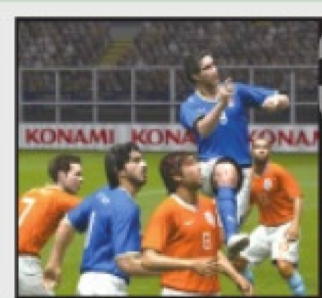
热门单机游戏排行榜



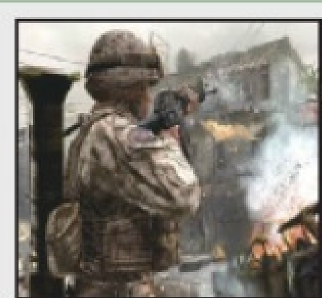
1 仙剑奇侠传四 1685
制作公司：上海软星
上市日期：2007年 8.9



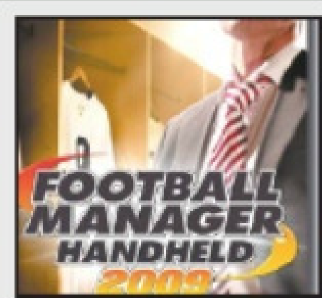
2 魔兽争霸III——冰封王座 1645
制作公司：BLIZZARD
上市日期：2003年 8.5



3 PES2009 1632
制作公司：KONAMI
上市日期：2008年 8.5



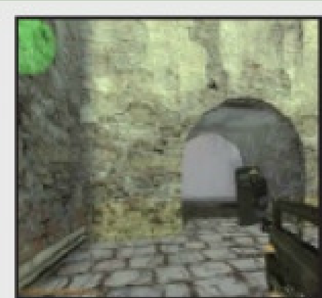
4 使命召唤4——现代战争 1627
制作公司：Infinity Ward
上市日期：2008年 9.0



5 足球经理2009 1615
制作公司：Sports Interactive
上市日期：2007年 8.5



6 三国志11 1604
制作公司：KOEI
上市日期：2008年 8.8



7 反恐精英1.6 1592
制作公司：SIERRA
上市日期：2001年 8.8



8 极品飞车——职业赛道 1588
制作公司：EA
上市日期：2007年 8.5



9 侠盗猎车手IV 1561
制作公司：Rockstar North
上市日期：2008年 9.0



10 风色幻想6——冒险奏鸣 1553
制作公司：弘煜科技
上市日期：2008年 8.1

画质与帧数之争

■黑龙江 舒克

自从游戏进入了3D时代，虽然硬件也在飞速发展，但想开满特效流畅的运行变得越来越难，就拿榜单中的《侠盗猎车手IV》来说，如果开启全部特效、反锯齿和1680×1050的分辨率，即使是超频到3.5GHz的Core i7-920，搭配三通道共6GB的DDR3-1400内存，外加一块不太贵的RADEON HD 4890显卡，这种强力搭配在游戏中也仅能维持在36～41帧之间。



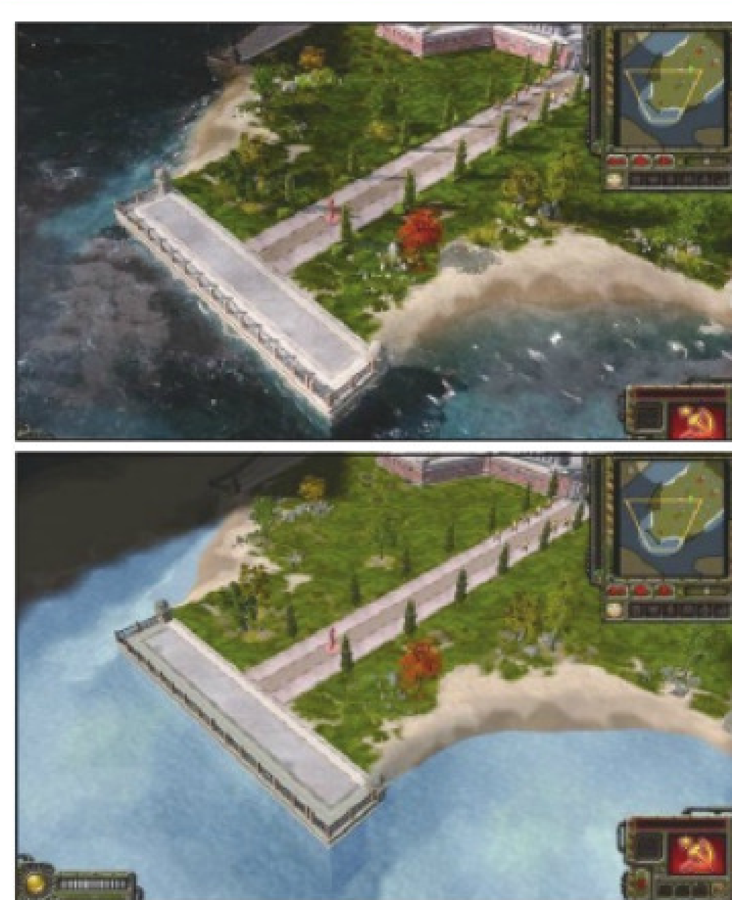
最高画质的《侠盗猎车手IV》，我不曾拥有

别的不说，单说要把这CPU从2.66GHz超频到3.5GHz稳定运行，没有块价格不菲的主板是不大可能的，为了稳定，内存也必须买好货。考虑到每个硬件的功耗都不小，一个好电源是必须的，那散热问题自然也不能马虎喽！静音风扇、好机箱也一起上吧……整套配置粗略算下来，一万元人民币那都是保守估计。如果在显卡上花钱再大方一些，上一块GeForce GTX 295，也别再追求太高的分辨率，1280×1024便算完美，搞不好还真能华丽又流畅地玩上目前所有游戏呢！



GeForce GTX 295，游戏利器，钱包杀手

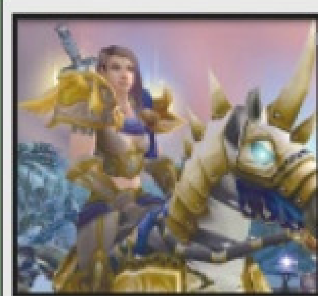
可我相信大多数人不会幸运地拥有一台超强电脑，自己的爱机也只是一套入门级配置，各种新出的大作只能看看截图。甚至冲动之下把游戏买回家才发现，它在自家电脑上跑起来完全变成了另一个陌生的游戏，和人家的效果相差万里。按理说，我们大可期望在下次升级硬件时低端产品的性能足以秒杀之前大作，可往往这种愿望要在几年后才会实现，就算忍到了那个时候，在当时必有更好、更强大的游戏大作吸引着你，之前游戏的画面此时也觉得没什么吸引力了。所以说，忍不是好办法，好游戏出了就应该去玩，就好像电子产品永远没有最低价一样，苦等是没任何快乐可言的。



差距就是这么明显

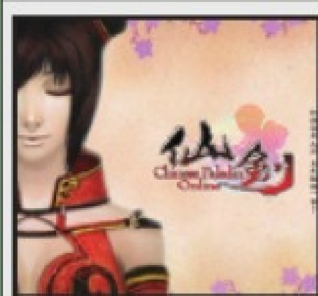
我们可以去骂硬件厂商黑心赚钱，也可以去骂游戏开发公司懒惰庸俗不优化，但无论怎样也没法改变一个事实：我们没有办法鱼与熊掌兼得，只能在画质与帧数之间做出取舍。玩家们由于喜好不同，很自然的分出了两股主要势力，追求游戏最高画质的一批人和追求游戏运行帧数的另一批，前者也可称作“画面党”，后者为“帧数党”。“画面党”的特点是：游戏最重要的是画面，哪怕游戏卡成幻灯片也要开满特效玩通它。他们的理由很充分，花了不少钱买一款游戏，竟

热门网络游戏排行榜



1 魔兽世界 1830

运营公司：网易
上市日期：2005年
制作公司：BLIZZARD



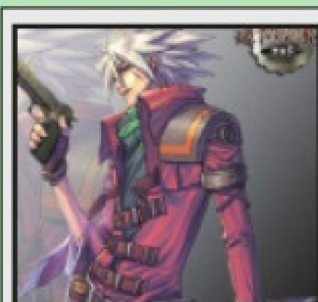
2 仙剑Online 1824

运营公司：久游
上市日期：2008年
制作公司：大宇



3 穿越火线 1805

运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：SmileGate



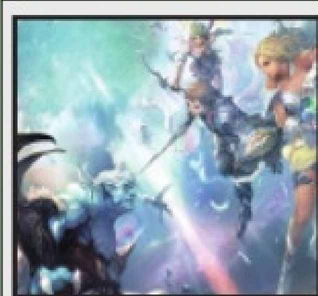
4 地下城与勇士 1786

运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：NEOPLE



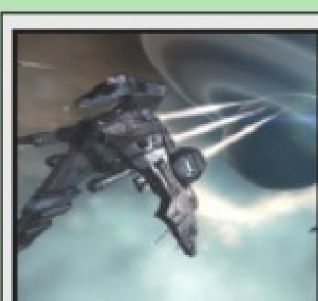
5 剑侠情缘网络版叁 1766

运营公司：金山软件
上市日期：2009年
制作公司：西山居



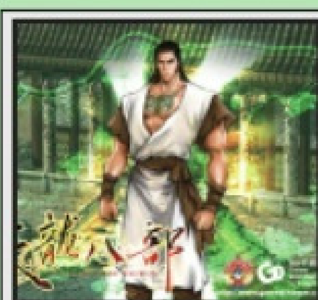
6 永恒之塔 1742

运营公司：盛大
上市日期：2009年
制作公司：NCsoft



7 星战前夜 EVE Online 1731

运营公司：光通通信
上市日期：2006年
制作公司：CCP GAME



8 天龙八部 1729

运营公司：搜狐
上市日期：2007年
制作公司：搜狐



9 诛仙 1714

运营公司：完美时空
上市日期：2007年
制作公司：完美时空



10 剑侠情缘网络版2 1707

运营公司：金山软件
上市日期：2005年
制作公司：西山居



玩《孤岛危机》时掉帧其实是很恼人的

然不能体会到游戏的全部精华所在，实在是太不应该。所谓物有所值，怎能为了“跑得快”而只玩其中的一部分内容呢？那些材质贴图、渲染特效……不体会一遍真是大大可惜。

而“帧数党”的特点也很明显，游戏执行过程中绝对不可以卡，每卡一次便好比在我眼中用针一戳，真是难受至极。这类人会利用“修改游戏参数”“关闭各种特效”等方式提高游戏帧数，最少也应保持在24帧之上，理想状态是60帧，如果能跑到100帧便会乐开了花。他们更注重游戏的流畅度，操作的爽快感，他们说：“牺牲点画质没关系，我们玩的是内涵”。



高手说《反恐精英》要100帧才好

于是大家经常可以在网上看到两伙人的激烈言辞，比如：“回家玩扫雷去吧，那个你该不会觉得卡吧！”“就这游戏画面，跟扫雷差不多，你还玩个什么劲儿啊？回家玩扫雷去吧。”双方争执不下，互有伤害，但作为以快乐为本的游戏却显得有些被讽刺了。其实这些争执完全是没有意义的，每个人的生理条件不同，有的人对于帧数的改变特别敏感，而有的人却极易被画面上的锯齿所吸引，大家的侧重点不同，有不同的喜好也是情理之中，但“己所不欲勿施于人”的道理却有太多人忘了，总是把自己的意志强加于人，最后闹得都不开心。当然，这两类人只是各占极端，还有不少人只要不太卡就可以，特效不用开太多便好，不去盲目的追求各种所谓的“极致”，这些人才是最懂得游戏，也是最幸福的玩家。



体验过去的2D游戏会别有一番感受

画质与帧数的争执在此刻仍在继续，如果这一切一定要怪罪于谁的话，只能怪计算机硬件的性能实在是千差万别，游戏开发者难以找到一个令大家都满意的标准，只能通过各种方式适应硬件，这便造成了大家手中游戏效果的千差万别了。看着如今的游戏不禁使我回想起2D游戏时代，那时没有这么多的设置与说法，大家一起沉浸在精美的绘画和曲折的剧情中，心情随着主人公命运的每次变化而起伏……

或许我们是时候回头玩一玩老游戏了，尝试一下那些曾经由于偏见或其他原因错过了的经典，比如榜单中的那几个老游戏。也许试过后你就能发现，不论是帧数还是画质都不能替代那一颗单纯的、为玩而玩的心。P

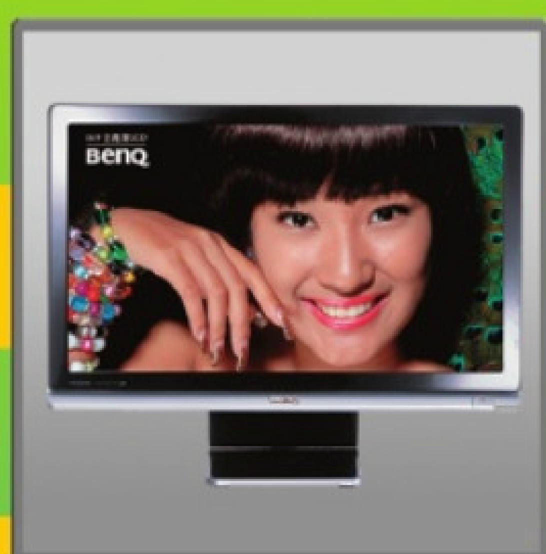


网页游戏也是种选择

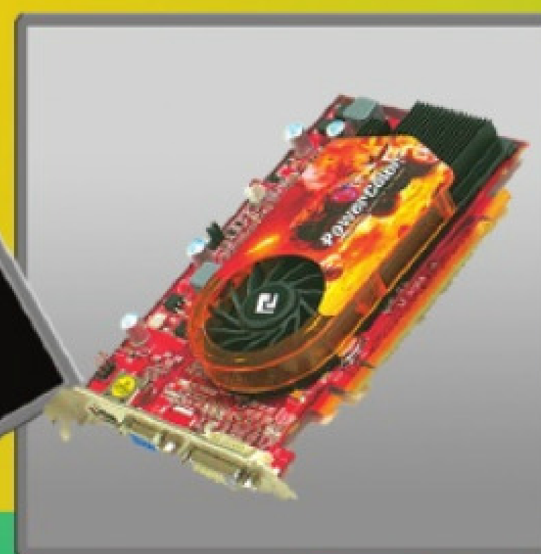
Poptry.com

大众试客

好用你就揣着走
不好大家一起踹



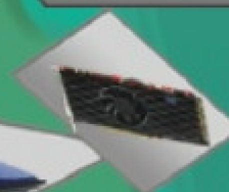










我要申请

邮发代号：82-726
定价：￥10.00元 本期特惠价：￥7.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN